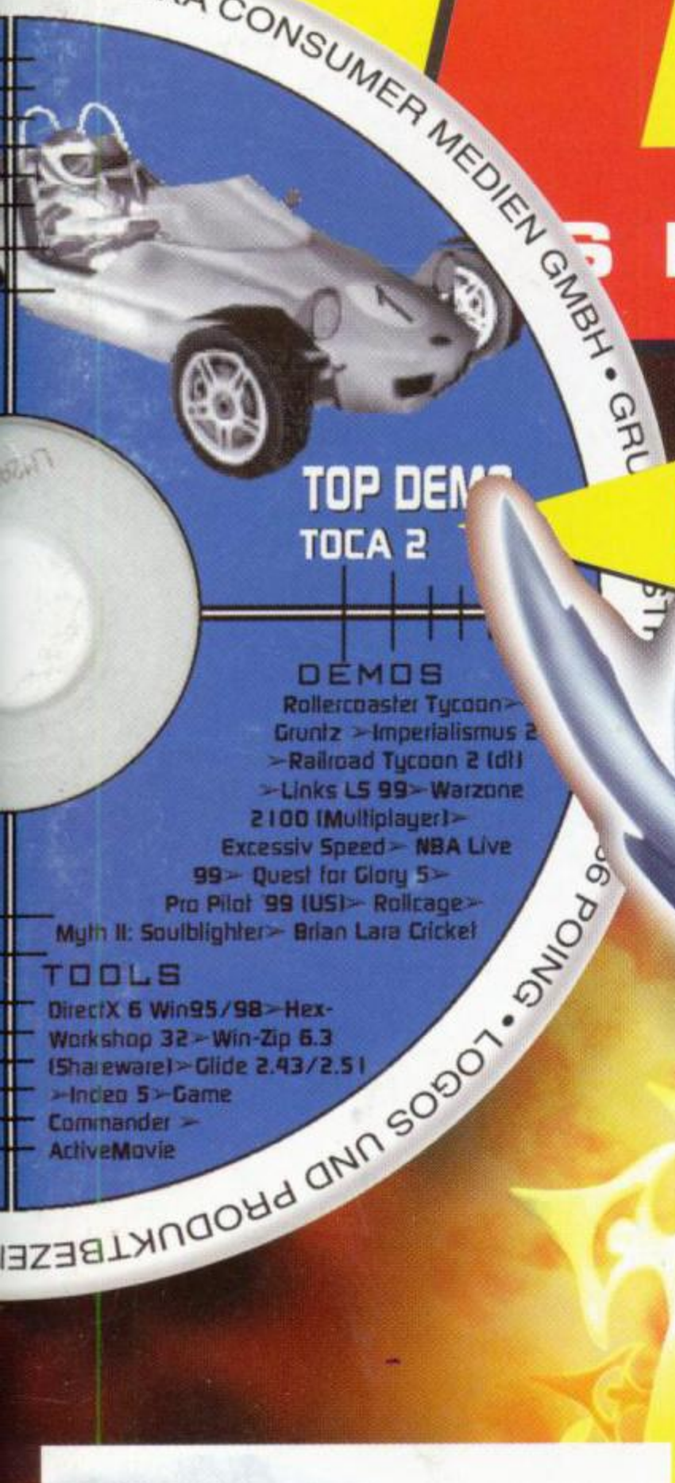
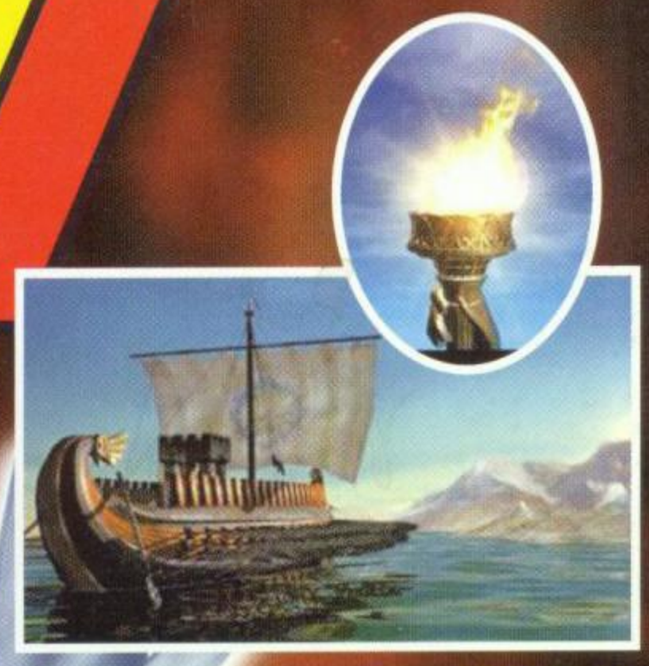
POWER PLAY

PC-SPIELE MAGAZIN

DM 6,50
S 52,–/sfr 6,50
lfr 158,–/hfl 8,25
bfr 158,–/Lit 9.000
Pta 725,–
www.powerplay.de
4/99



CD im Heft



Der Test:
Civilization Call to Power



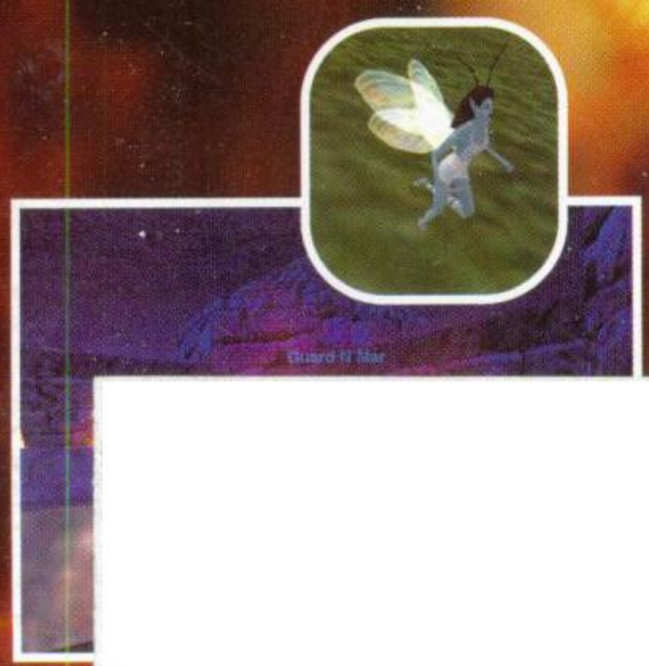
Rollercoaster Tycoon



Warzone 2100



Might&Magic VII



hooter-Himmel

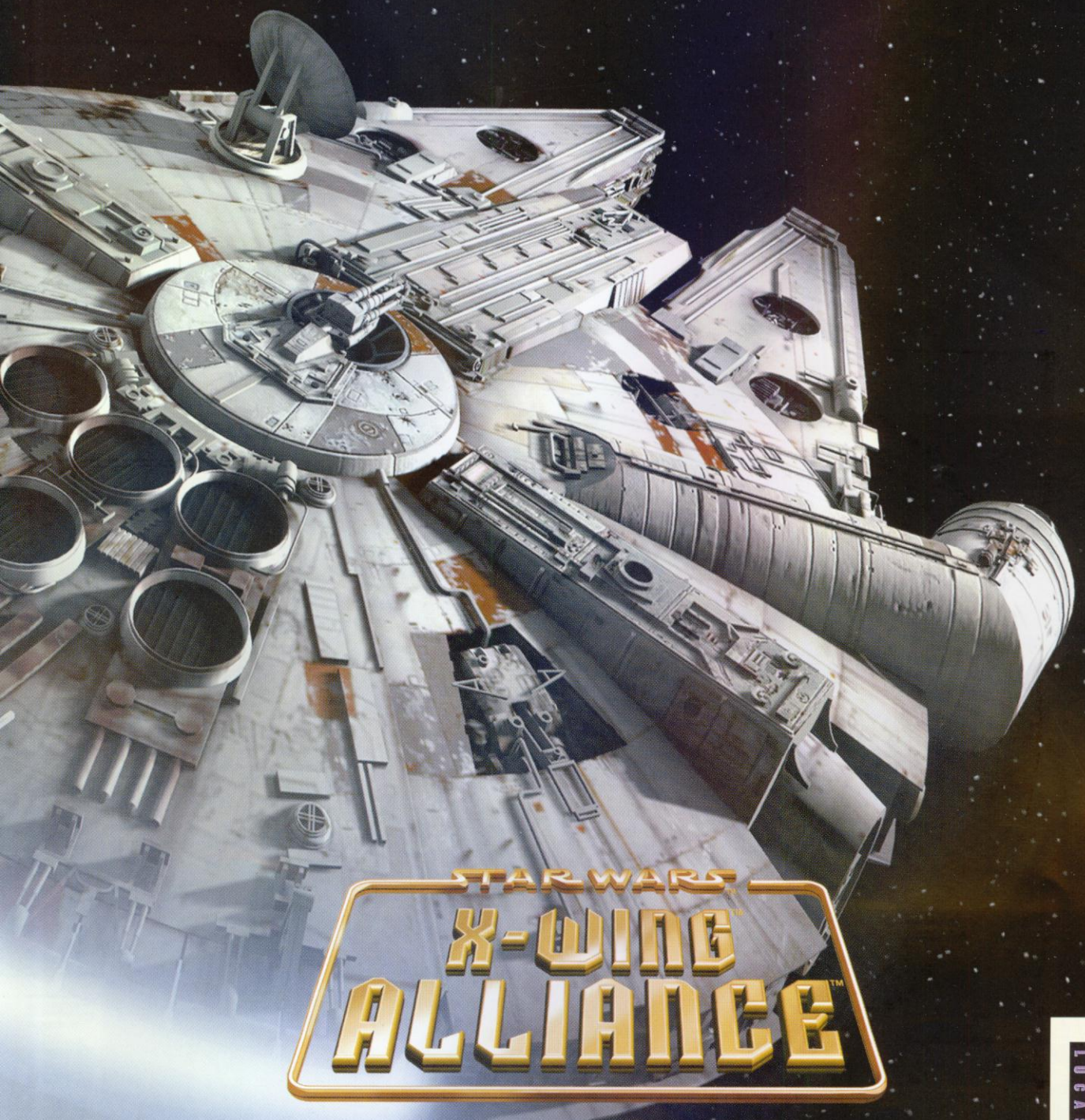
QUIEM
AVENGING ANGEL™

Ev

04
4 391054 206507

SIE HABEN BEREITS JEDES RAUMSCHIFF DER REBELLEN GEFLOGEN.

AUSSER EINEM.



STAR WARS
X-WING
ALLIANCE™

Erscheint in Kürze von LucasArts.

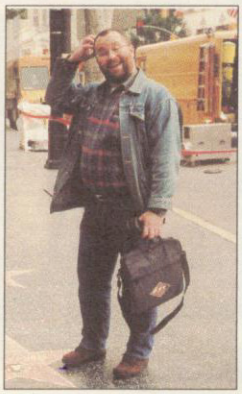
LUCAS Arts™

www.thq.de • www.lucasarts.com • Vertrieb: Rushware GmbH • Daimlerstraße 8 • 41564 Kaarst • Tel.: 02131-6070 • Fax: 02131-607111 • © Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization.

Redaktion intern

Let it snow!

Als Ende Februar ein richtiger Schnee-Blizzard über Poing hinwegzog, wollten alle Power-Player sofort in wärmere Gefilde abdüsen. Kein Problem, gab es doch genug Presse-Events und Einladungen zu Firmenbesuchen. Soweit die süße Theorie, doch in der Praxis ließ uns der Winter nicht so leicht ziehen.
Ralfs Frusthansa-Flüge fielen alle mangels Enteisungskapazitäten flach (wer hätte auch in München mit Winter rechnen können?).
Joe enteiste klugerweise in L.A. und wollte den Trick wenig später in



Joe erobert Hollywood. Noch weiß er nichts von den Katastrophen, die ihn zwei Wochen später erwischen werden...

Frisco wiederholen, doch da wurde seine Maschine im Schneesturm nach London abgedrängt, später hing er in Paris fest, bevor er einige Tage später im windig-kalten San Francisco landete (ätsch).
Stephan nahm einfach jeden Trip an, der ihn aus Deutschland führte. Okay, aber warum ausgerechnet Schottland und Seattle?
Maik glaubte, sich gewitzt mit dem Auto absetzen zu können. Doch in Nordbayern erwischten ihn Schneewalze und Grippeepidemie gleichzeitig – so ein Pech!
Fritz hatte mehr Glück und bei seinem Frankfurt-Abstecher lediglich mit leichten Verspätungen zu tun.
Nur Chris bewahrte einen kühlen Kopf (was auch sonst) und blieb im warmen Redaktionsbüro. Nachdem das reisefrustige Team nun reumütig an den Herd zurückgekehrt ist, gibt es für Euch zum Anwärmen ein paar heiße Neuigkeiten in unserem ausführlichen Reisebericht ab Seite 20.

Wer nun glaubt, wir Spieleredakteure führen ein privilegiertes Leben auf der Sonnenseite des Lebens, kann sich womöglich selbst von der Realität überzeugen. Wie? Indem Ihr Euch bei uns bewerbt – aber nur, falls Ihr wirklich Interesse an einem unterbezahlten, fesselnden Leben am Schreibtisch habt! Im Ernst: Wir suchen im Laufe von 1999 Verstärkung. Also, Fotos, Lebenslauf, lockeres Anschreiben und möglichst ein paar Probeartikel in einen Umschlag stecken und ab die Post. Wer sich beeilt, bekommt vielleicht noch eine unserer entzückenden Winterreisen ab.
Eine abenteuerliche Zeit wünscht

Euch das Power Play-Team

KOLUMNE

Sind wir etwa Ganoven?



Würde uns ein Einzelhändler schon an der Ladentür als potentiellen Dieb beschimpfen, würden wir auf dem Absatz kehrt machen. Müßten wir für jede Seite im Kochbuch unter Strafandrohung schwören, daß wir das Rezept keinesfalls nachmachen, kopieren und verbreiten werden, würden wir alle auf Fastfood umsteigen. Wären Autos nur gegen Vorlage von Ausweis und Führerschein in ominösen Hinterzimmern erhältlich, gäbe es einen Aufstand. Und einen wirtschaftlichen Bankrott. In gerade diesen scheint nun die Branche der Unterhaltungssoftware zu steuern, wird der Kunde doch tatsächlich von Handel und Staat in dieser Weise gegängelt. Gut, über das Trauerspiel der Indizierungen brauchen wir hier nicht noch einmal Tränen zu vergießen. Und diese ständigen "Ich akzeptiere diesen Lizenzvertrag"-Klick-Arien nimmt kaum noch jemand wahr – oder erst dann, wenn ein von Microsoft ferngesteuerter Staatsvertreter die Rechner in Heim und Büro zu überprüfen wünscht. Und wir dachten, die GEZ wäre schlimm!
Also, was uns alle wachrütteln sollte, ist der Trend, den Spieler an und für sich mal wieder (wie in der Disketten-Ära) zu kriminalisieren: als notorischen Raubkopierer, der fast schon zwanghaft gegen Lizenzverträge verstößt. Und sich natürlich an indizierten Spielen labt.
Und schon jammert eine Wachstumsbranche, wie schlecht es gehe, wo doch Milliarden durch gemeine Grauimporteure und böse Raubkopierer verloren gehen. Nur komisch, daß alle PC-Spieler um mich herum notorisch pleite sind. Noch komischer: Wenn ich wirklich mal die Kopie einer CD benötige, höre ich ständig von abgerauchten Brennern, störrischer Software, zahlreichen Fehlversuchen oder von ausgegangenen Medien und Nachschubproblemen. Das klingt mir nicht nach gut geölter, brummender Raubkopierer-Maschinerie (die wirklichen Profis mit krimineller Energie ausgenommen).
Es kommt mir so vor, als ob wir lange nicht das aggressive Kopierverhalten der Heimcomputerzeit erreicht haben. Damals hat quasi jeder kopiert, was die Disketten hergaben. Heute aber gibt es wirklich komplexe Spiele, bei denen ich ohne Handbuch alt aussehe. Zudem hagelt es Budgetangebote und oft auch Gebrauchtspiele. Hier sind die Hauptursachen dafür zu finden, daß die Industrie bei Vollpreisspielen ihren Erwartungen hinterherläuft. Der Konkurrenzkampf und der stete technische Aufrüstzwang, gepaart mit trüben Zeiten, läßt die Kassen nicht mehr so überquellen wie ehedem. Aber statt Versäumnisse und Mißmanagement anzugehen, zeigen lieber alle auf den bösen Spieler, der gefälligst mehr kaufen soll. Und damit er das kapiert, werden ihm tausende von Kopierschutzmechanismen um die Ohren gehauen. Die übrigens immer öfter dazu führen, daß ein Original (!) auf manchem Rechner nicht mehr funktioniert.
Schade, daß sich unsere Branche kein Beispiel an der Musikbranche nimmt. Da wird z.B. ein BMG/Ariola-Manager zur MP3-Problematik befragt, und er verkündet gelassen, daß man hier nicht so sehr die Raubkopier-Gefahren sehe, sondern eine technische Möglichkeit, Marketing zu betreiben: Neue, frische Künstler können per MP3-Musikstück schnell und kostengünstig einem weltweiten Publikum bekannt gemacht werden. Hey, ich sage nur: Commander Keen.

Ralf Müller

INHALT

TITELTHEMEN

Requiem – Avenging Angel 70
Mit den Racheengeln in den Shooter-Himmel

Civilization: Call to Power 92
Nationale Expansion in drei Schichten

Rollercoaster Tycoon 98
Achterbahnfahren bis zum Erbrechen

Might&Magic VII 22
Das magischste aller Rollenspiele

Warzone 2100 36
Der Fehdehandschuh für C&C

Everquest 88
Die plastische Welt für alle Online-Abenteurer

TEST

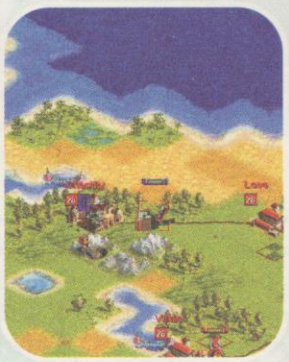
Actua Soccer 3 76
Civilization: Call to Power 92
Close Combat III: The Russian Front 77
Deo Gratias 100
Eliminator 104
Everquest 88
Galador 102
Gruntz 78
Pizza Syndicate 82
Pro 18: World Tour Golf 81
Rainbow Six: Eagle Watch 81
Requiem – Avenging Angel 70
Rollercoaster Tycoon 98
Saga 86
Super Bike World Championship 80



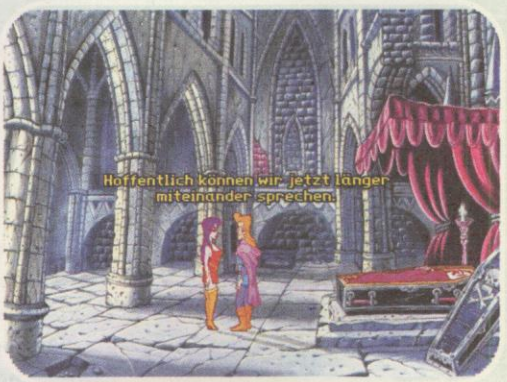




Requiem 70



Civilization: Call to Power 92



Galador 102



Pizza Syndicate 82





Saga 86

PIPELINE

Kurzmeldungen 10
Brandaktuelles aus der Spieleszene

Direkt aus USA 20
Entdeckungsreise zu Psygnosis, 3DO & Microsoft

Schottisches Schwermetall 30
Wild Metal Country & Tanktics

Skout 32
Deutscher Angriff auf Unreal & Co.

Vampire: The Masquerade 38
Action-Rollenspiel mit Biß

Le Mans 24 Hours 40
Die Nacht der langen Messer

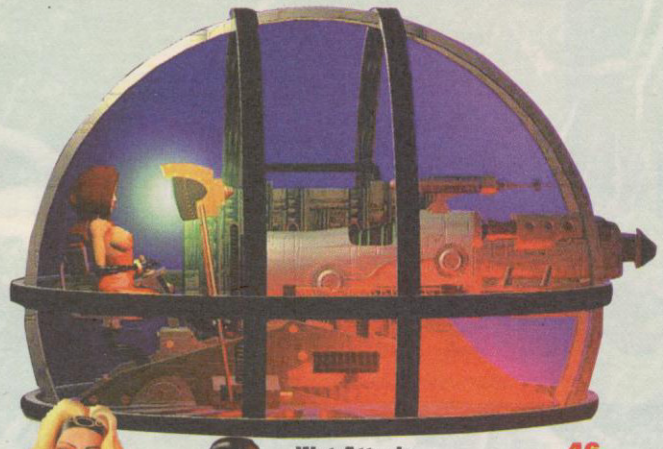
Fighting Steel 42
Die Wachablösung für Burning Steel

Street Wars 43
Von der knuddeligen WiSim zum Gangster-Epos

Battle Zone 2 44
Nur Du kannst die Aliens aufhalten!

Wet Attack – The Empire Cums Back 46
Alles reine Männersache

Dark Reign II 48
Ausgefeilte Taktik in der dritten Dimension



Wet Attack 46





Warzone 2100 36



Rollercoaster Tycoon 98

HARDWARE

Der richtige Dreh? 108
Lenkräder mit und ohne Force-Feedback
Hardware-News 109
Neue Produkte im Überblick
Das Spiele-System 110
Die Power Play-Edition zum Bestellen





Direkt aus USA: Might and Magic VII 22

SUPPORT

Fallout 2 50
Spielhilfe 2.Teil
Populous: The Beginning 68
Lösungshilfe 2.Teil
StarCraft: Brood War 64
Komplettlösung – 1.Teil

SERVICE

Editorial 3
Das ist auf der Power-Play-CD 6
So werten wir 69
Team intim -
Die Vorlieben der Redakteure 106
Charts 107
Wettbewerb & Power-Play-Hotline 111
Leserpost 112
Inserenten 113
Impressum 114



Direkt aus USA: Metal Fatigue 20



Die CD im Überblick



INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

DEMOS

Demos	Größe*
TOCA 2	**38,0 MB**
Rollercoaster Tycoon	45,0 MB
Gruntz	45,0 MB
Imperialismus 2	62,0 MB
Railroad Tycoon 2 (dt)	88,0 MB
Links LS 99	62,0 MB
Warzone 2100 (Multiplayer)	23,7 MB
Excessive Speed	19,0 MB
NBA Live 99	37,0 MB
Quest for Glory 5	67,0 MB
Pro Pilot '99 (US)	52,0 MB
Rollcage	182,0 MB
Myth II: Soulblighter	66,0 MB
Brian Lara Cricket	96,0 MB

* „Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

INFO ZUM NBA-DEMO

© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, „If it's in the game, it's in the game„ and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. All rights reserved. The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc.
© 1998 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories



TOCA 2

Warmlaufen lassen dürft Ihr die Codemaster-Boliden schon mal, den Test gibt's erst nächsten Monat.
CPU: MHZ MMX, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 8x



Gruntz

Die niedlichen Männchen nach Hause zu dirigieren, ist einfacher gesagt als getan, wie Ihr anhand der Demo feststellen werdet.
CPU: P133 MHZ, RAM: 32+ MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Quest for Glory 5

Silmaria braucht einen neuen König und veranstaltet daher einen Wettbewerb. Ein Spaß, bei dem kein Auge trocken bleibt.
CPU: P166, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 6x



Imperialismus 2

Kolonisieren und Produzieren. Zuerst aber die Welt umsegeln und den Indianern Bescheid sagen.
CPU: P133 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA CD-ROM 4x



Rollercoaster Tycoon

Achterbahnfahren bis der Arzt kommt. Und natürlich vorher welche bauen. Das alles in eine hübsche Wirtschaftssimulation verpackt.
CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x

AUSSERDEM DEMOS VON:

• Railroad Tycoon 2 – Deutsch (Die Eisenbahnsim des Jahrhunderts) • Links LS 99 (Golf und kein Ende) • Warzone 2100 – Multiplayer (Die NextGeneration-Echtzeitstrategie) • Excessive Speed (Rennen im Matchbox-Format) • NBA Live 99 (Körbe, Körbe, Körbe) • Pro Pilot '99 – US (ganz zivil herumjetten) • Rollcage (Rennaction, ultraschnell und kunterbunt) • Myth II: Soulblighter (Echtzeitgemetzel mit armen Rittern und 3D-Skeletten) • Brian Lara Cricket (das britische Ballspiel mit Bauklötzchen)

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.

POWER PLAY

Die CD zur Ausgabe 4/99

- Top Demo: TOCA 2
- Rollercoaster Tycoon
- Gruntz
- Imperialismus 2
- Links LS 99
- Excessive Speed
- Quest for Glory 5
- Rollcage
- Warzone 2100 (Multipl.)
- Railroad Tycoon 2 (dt.)
- NBA Live 99 u.v.a.

POWER PLAY CD 4/99

[demos]

- Top Demo: TOCA 2
- Rollercoaster Tycoon
- Gruntz
- Imperialismus 2
- Railroad Tycoon 2 (dt)
- Links LS 99
- Warzone 2100 (Multiplayer)
- Excessive Speed
- NBA Live 99
- Quest for Glory 5
- Pro Pilot '99 (US)
- Rollcage
- Myth II: Soulblighter
- Brian Lara Cricket

[tools]

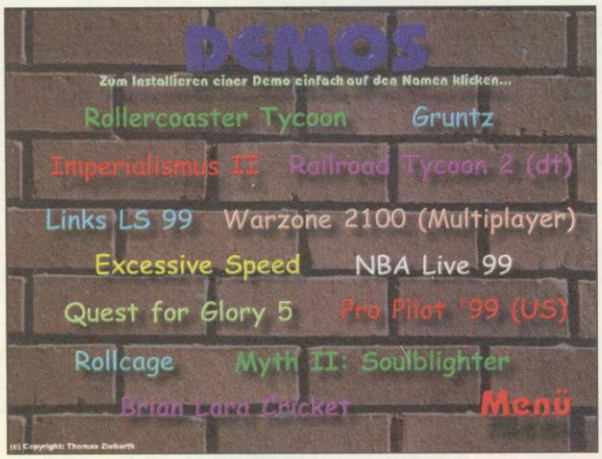
- DirectX 6 – Systemtreiber Win95/98
- Hex Workshop 32 – Hex-Editor
- Glide 2.43/2.51 – 3Dfx-Treiber
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Joystick-Konfigurations-Software

[videos]

- Giants
- Pizza Syndicate
- Klingon Academy
- Planescape Torment

[updates]

- Alpha Centauri – Upd. 2.2
- Baldur´s Gate – Upd. 1.1.4315
- Chaos Gate – Upd. 1.2
- Dark Vengeance – Upd. 1.1
- Descent 3 – Demo-Patch
- Grand Touring – Patch
- Kurt – Upd. 1.1
- Luftwaffe Commander – Upd. 1.1
- Moto Racer 2 – Upd. 1.34
- Pro Pilot '99 – Upd. 1.01
- Quest for Glory 5 – Upd. 1.1
- Railroad Tycoon – Heartland-Map
- Starsiege Tribes – Upd. 1.2
- Sports TV Boxing – Voodoo2-zip
- Dark Project – Upd., 1.33
- Wargams – Patch



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Menügesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches



Mit unseren Patches merzt Ihr die übelsten Fehlerteufel aus

VIDEOS

- **Giants**
- **Pizza Syndicate**
- **Klingon Academy**
- **Plabescape Torment**

TOOLS

- **DirectX 6 – Systemtreiber Win95/98**
- **Hex Workshop 32 – Hex-Editor**
- **Glide 2.43/2.51 – 3Dfx-Treiber**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Indeo 5 – Videoplayer**
- **Game Commander – Joystick-Konfigurations-Software**

UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

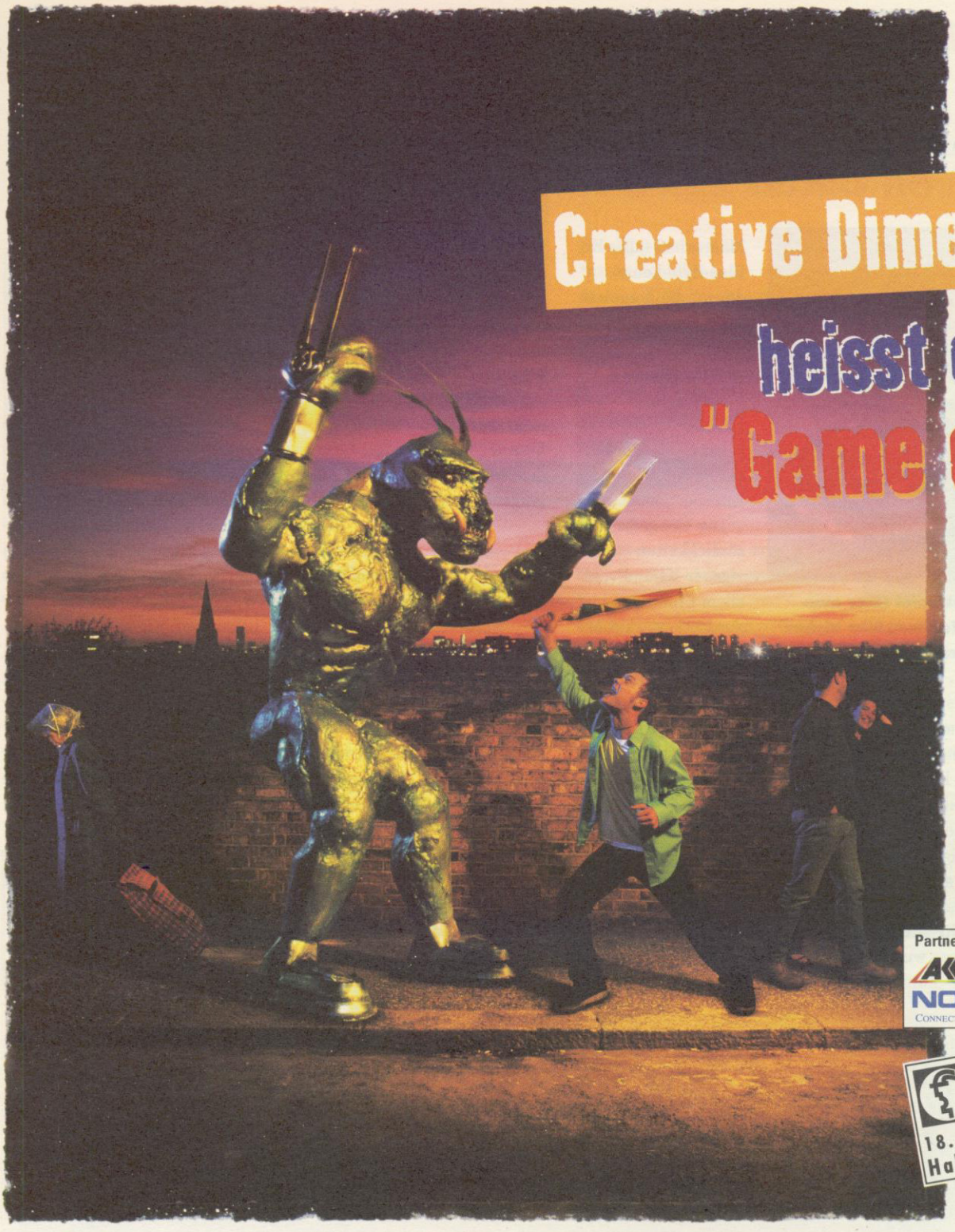
- **Alpha Centauri – Upd. 2.2**
- **Baldur´s Gate – Upd. 1.1.4315**
- **Chaos Gate – Upd. 1.2**
- **Dark Vengeance – Upd. 1.1**
- **Descent 3 – Demo-Patch**
- **Grand Touring – Patch**
- **Kurt – Upd. 1.1**
- **Luftwaffe Commander – Upd. 1.1**
- **Moto Racer 2 – Upd. 1.34**
- **Pro Pilot ´99 – Upd. 1.01**
- **Quest for Glory 5 – Upd. 1.1**
- **Railroad Tycoon – Heartland-Map**
- **Starsiege Tribes – Upd. 1.2**
- **Sports TV Boxing – Voodoo2-zip**
- **Dark Project – Upd., 1.33**
- **Wargams – Patch**

HINWEIS

Ab und zu erreichen uns Leserbriefe, die den Verlust von Spielständen nach der Verwendung von Patches beklagen. Gewöhnlich wird in den Read-me-Dateien, die den meisten Zip-Files beigefügt sind, auf dieses Problem hingewiesen. Bitte lest Euch **vor** Verwendung eines Updates/Patches diese Hilfstexte durch, bzw. sichert Eure Spielstände **vorher** generell, dann erspart Ihr Euch den Ärger in jedem Fall.

INFO

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.



in der Creative Dimension, heisst es nie "Game over"

Testsieger Januar 1999

PC SHOPPING Januar 1999

1,6 GameStar Januar 1999

PC INTERN Testsieger

PC INTERN Kaufempfehlung

Partnerfirmen auf unserem Stand:

Akklaim · ELECTRONIC ARTS · NOKIA Connecting People · MICROPROSE

CeBIT'99 HANNOVER 18. — 24. 03. 1999 Halle 9 · Stand D 72

live! the experience!

the Live! experience.

Entdecken Sie eine völlig neue Spieledimension! Eine Dimension, in der ultrahohe Frame-Raten, Auflösungen und Refresh-Raten ein unübertroffenes Gaming-Erlebnis garantieren. In der fließende Grafiken in True Color-Qualität für einen Realismus sorgen, bei dem Sie Ihre PC-Games nicht nur spielen, sondern hautnah miterleben!
Lassen Sie sich in diese neue Dimension entführen – mit dem GraphicsBlaster RivaTNT von Creative Labs.

Ausführliche Informationen erfahren Sie auf unserer Website oder unter 089/957 90 81.

Ausgestattet mit dem legendären RivaTNT-Chipsatz von nVidia

- 250MHz RAMDAC für Auflösungen bis zu 1920 x 1200 und Refresh-Raten bis zu 240MHz
- 16MB Onboard-Synchronspeicher
- Hochgeschwindigkeits-Ultrawide-128-Bit-Speicherarchitektur und Twin-Texel-3D Pipeline
- AGP oder PCI-Bus



CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Your PC's key to another dimension

Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Info/Hotline 089/957 90 81 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

© Copyright 1999. Creative Technology Ltd. Das Creative Logo ist eingetragenes Warenzeichen der Creative Technology Ltd.
Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

Die PC-Version kommt!

Siedler von Catan



Das berühmte Brettspiel (hier eine handgearbeitete Version) war bisher Vorlage und Inspiration zu einer Reihe von PC-Spielen

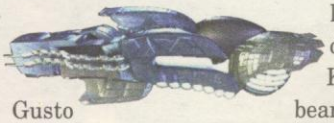
Eine eingeschworene Fangemeinde darf aufjubeln: Die Siedler von Catan, legendäres Brettspiel und Vorbild so mancher PC-Games (man denke an die Siedler oder Knights&Merchants), wird endlich adäquat für den Bildschirm umgesetzt. Nachdem die CD-ROM-Rechte von Ravensburger erworben wurden, geht die erfahrene Funatics-Mannschaft (alles Ex-Blue-Byte-Leute) daran, die komplexe Welt von Catan in eine digitale Version zu übersetzen. Erstmals wird es Catan-Fans möglich sein, gegen bis zu fünf Gegner im Netzwerk oder Internet oder auch gegen Computerpersönlichkeiten mit eigener KI, individuellem Charakter und ausdrucksstarker Mimik anzutreten. So macht das Ringen um Holz, Korn, Erz und Schafe und die sich daraus ergebenden Konsequenzen auch zwischendurch mal Spaß. *fe*

Siedler von Catan
Genre
Strategie
Hersteller
Funatics/Ravensburger
Erscheinen geplant
Oktober '99

Lange nach dem Urknall

Stars! Supernova

Eher für Hardcorestrategen war die superkomplexe Weltraumeroberungsstrategie Stars! Zu genießen. Zwar bot es herrlich vielfältige Möglichkeiten, seine eigene Alienrasse nach persönlichem Gusto heranzuklonen, grazil feinverästelte Forschungsbäume entlangzuhangeln und hochspezialisierte Raumschifftypen zu konstruieren.





Allerdings mit einer grafischen Benutzeroberfläche, die am ehesten an Excel und Co erinnerte, was die Spielergemeinde auf diejenigen reduziert, die sich von solchen nebensächlichen Details wie der Grafik nicht von kosmischen Eroberungen abhalten lassen. Nicht nur die bürotauglich nüchterne Optik, sondern auch die Lawinen an nutzbaren Optionen machten ungeduldigeren Spielern schnell das Leben zur Hölle. Wehe, man vergaß seine Raumschiffe, Produktionsanlagen oder diplomatischen Kontakte zu bearbeiten! Trotzdem (oder gerade deswegen?) wurde das Spiel in Insiderkreisen ein echter Erfolg, so daß sich die Frage nach einer Fortsetzung stellte. Diesmal allerdings beschreiten die Entwickler neue Wege: Statt grauer Reißbretter bekommen wir echte 3D-Raumkreuzer, langweilige Listen voller Alienattribute werden durch bizarre Modelle der Fremdlebewesen illustriert, das Spiel soll also auch weniger hartgesottenen SF-Begeisterten eine Chance bieten. *fe*

Stars! Supernova
Genre
Strategie
Hersteller
Empire
Erscheinen geplant
4.Quartal '99

Bildung schafft Chancen

Lösungsbücher

Eigentlich sind wir ja selber schuld: Da schreien wir ständig nach komplexeren Spielen mit verbesserter KI, riesigen Maps, endlosen Kampagnen und erweiterten Features – und dann stecken wir fest und wissen nicht weiter. Wie gut, daß es schreibwütige Spielbesessene gibt, die uns mit tiefschürfenden Lösungsbüchern versorgen. Zum einen entwickeln sich die ehemals so geradlinig-stumpfen Shooter zu komplexen Actionadventures (wenn auch mit sehr viel Action). Vorreiter Half-Life gibt den dauerfeuergewohnten virtuellen Revolverhelden doch die eine oder andere Nuß zu knacken. Abhilfe gegen drohende Frustration im Irrgarten der Puzzles bietet da Sybex' Spielebuch zum Topshooter aus den Giftküchen von Valve. Ein kompletter Walk-Through der Solokampagne mit Screenshots, allgemeine Spieltips, auch für die Freunde des gepflegten Deathmatch, und einige Cheats sollten das Spielvergnügen wieder auf die richtige Bahn lenken (19,95 Mark). Seit der Wiedergeburt der Aufbaustrategie werden wir mit immer durchtriebeneren Strategiespielen bombardiert. Da können Spieltips und Kampagnenhilfen eine deutliche Erleichterung bieten. „Die Siedler 3" in gedruckter Form, mit allgemeinen Tips, Beschreibung und Bewertung der Einheiten und Gebäude und einer sachverständigen Führung durch die drei Kampagnen bietet das Lösungsbuch von Franzis. Ob Wirtschaft oder Militär, hier werden Informationen in ansprechender Form dem haareraufenden König der Knollennasen nahegebracht (24,95 Mark). Auch das Erweiterungsset zum Megaseller Anno 1602, „Neue Inseln, neue Abenteuer" verlangt uns mitunter so einiges ab. Die Spieltips im offiziellen Lösungsbuch, hier sogar farbig illustriert, geben auch Anno-Neulingen wertvolle Einstiegshilfen (Sybex, 24,95), die nicht nur im Erweiterunfrust weiterhelfen,. Der Eisenbahnrausch hat inzwischen viele Spieler ergriffen, also macht ein Spieltipsbuch zu Railroad Tycoon 2 durchaus Sinn. Nicht unbedingt für Eisenbahn- und Börsenprofis, aber auf jeden Fall für Spieleinsteiger und Genreneulinge lohnt sich diese Investition. Allgemeine Tips, auch zum etwas komplizierten Börsengeschehen im Spiel und eine Beschreibung aller 18 Missionen der Kampagne ermöglichen allemal entspannteres Losdampfen (Sybex, 19,95 Mark). *fe*

Rasen nun auf dem PC

V-Rally





Achtung Autofahrer! Schnee und Eisglätte führen im Verlauf des Abends auf allen Straßen zu Behinderungen

Dieser Waldweg war lange genug friedlich und verträumt, nun kommt der Fortschritt!

Zweieinhalb Millionen Playstationspieler können nicht irren (oder doch?). Sooft ging jedenfalls V-Rally über den Ladentisch. Doch jetzt steht dem Rennspiel der Eintritt in den Ernst des Lebens bevor: die PC Version kommt. Insgesamt zwölf bunte Boliden stehen am Start, bereit, auf 42 Strecken in acht verschiedenen Ländern im Kreis zu fahren. Egal, ob Regen, Schnee, Nebel, Tag oder Nacht, Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte (ab 4 MB) dürfen über Asphalt, Kies, Sand oder Schlammpisten rasen. Auch Multiplayer können schon mal die Rallyhandschuhe anlegen: bis zu vier Nachwuchs-Schumis erhalten die Gelegenheit, um Sekt oder Selters zu fahren. *fe*

V-Rally
Genre
Rennspiel
Hersteller
Infogrames
Erscheinen geplant
April '99

Es darf gekrabbelt werden

A Bugs Life

Das Spiel zum Film – Disneys Insektenspektakel um die Ameise Flik, die ihre Ameisenstadt vor dem Angriff der gefräßigen Heuschrecken retten muß, wird (wer hätte das gedacht?) parallel zum Kinostart auch als PC-Spiel erscheinen (natürlich auch als Konsolentitel). Quer durch 15 Level dürft Ihr jumpen und rennen, kampfeswillige Mitstreiter um Euch scharen, die Eure Verteidigungsstreitmacht verstärken sollen, den ultimativ bösen Oberheuschreck Hopper besiegen und zuletzt die Ameisenkönigin retten (ob sie wohl gut aussieht, wie Hollywoodköniginnen eben?). Das alles wird schon auf älteren PCs (ab P 166) laufen und für Jungameisen ab acht Jahren geeignet sein, ganz auf das erwartete Fimpublikum ausgerichtet. *fe*



Flik trifft auf gute und böse Insekten und muß emsig Power-Ups einsammeln



Flinke Finger an allen sechs Beinen sind hier gefragt

A Bug's Life
Genre
Jump and Run
Hersteller
Disney
Erscheinen geplant
Februar '99

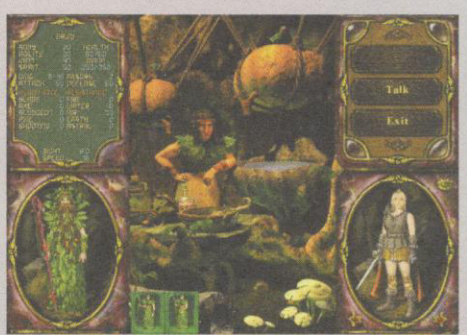
Rage of Mages 2

Necromancer



Noch werden Beeren gesammelt und Wurzeln ausgegraben – bevor das Schicksal seinen Lauf nimmt

Das in Rußland entwickelte Rage of Mages entpuppte sich unter den Fittichen von Monolith als echte Überraschung. Die gelungene Verbindung von RPG- und Strategieelementen führte auf neue Pfade. Jetzt steht das Sequel an, das nicht etwa gravierende Veränderungen bringen wird, sondern neue Missionen in einer verbesserten Version des Originalspiels zum Inhalt hat. Im bewährten Genremix werdet Ihr eine nichtlineare Karriere durch 43 Abenteuer erleben und dabei Wüstenstädte des mittleren Ostens und baumbeschattete Druidensiedlungen erkunden. Damit das Erforschen nicht langweilig wird, springen 52 neue Rassen aus dunklen Ecken hervor: Skelette, Zombies, Schamanen, Druiden und die böse Gilde der Necromancer selbst. Diese bilden die Endgegener, gegen die Ihr alle auf dem Weg dorthin aufgesammelten Kräfte und Artefakte aufbieten müßt.



Illustre Gespräche mit interessanten Leuten bilden wieder einen Schwerpunkt in Necromancer

Aber laßt die Hoffnung nicht fahren, neue Verbündete sind in Sicht! Auch mit Trollen und Orks könnt Ihr nun Allianzen schließen, um das Böse abzuwehren. Selbst eine Multiplayerunterstützung für bis zu 16 Mitspieler wird implementiert. *fe*

Rage of Mages 2: Necromancer
Genre
RPG-Strategie
Hersteller
Nival/Monolith
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

Star Trek, Teil Eins

Star Trek: New Worlds

Der Hunger nach vernünftigen Echtzeitstrategiespielen ist hierzulande genausowenig gestillt wie der nach weiteren Star Trek Spielen – warum also nicht die beiden Bedürfnisse kombinieren? Das dachte sich wohl Star Trek Spezialist Interplay und beschäftigte sich neben den gefeierten Rollenspielen auch mal mit diesem Thema. Warum auch nicht, schließlich bewies man mit MAX und vor allem MAX2, daß Interplay in diesem Spielegenre durchaus ein Wort mitzureden hat. Die Hintergrundstory berichtet, daß im Jahr 2292 eine physikalische Anomalie in einem neutralen Sektor auftritt. Da ist den Romulaern wohl ein kosmisches Experiment außer Kontrolle geraten. Dort entstehen prompt neue Welten – aha, daher der Titel. Nun liegt die fragliche Zone gleichermaßen im Einflußbereich von Klingonen, Romula-



Das zündet! War das nun das Photonentorpedo oder die Disruptorbatterie?

nern und der terranischen Föderation. Letztere bereist diesen Teil des unendlichen Weltraums fortan aus rein wissenschaftlichem Interesse (völlig edel und ohne Hintergedanken), während die Außerirdischen in gewohnt schlechter Laune nach den unge-



Grüne Lichteffekte in karger Landschaft. Ptziuuh!

hobenen Schätzen der (noch) jungfräulichen Planeten gieren. Daraus läßt sich doch ein brauchbares Strategical entwickeln. Ihr seid also aufgefordert, Basen zu bauen (soll ich gleich die hydroponischen Tanks aufstellen oder erst Photonenartillerietürme?), Ressourcen zu erschließen, Kampfeinheiten zu produzieren und diese ins Gefecht zu hetzen. Denn massive Unstimmigkeiten können angesichts so verlockender Gewinnmöglichkeiten nicht lange ausbleiben. Auf dem Boden von (diesmal nicht im Weltraum) 25 verschiedenen Planeten geht es zur Sache, wahlweise auf einer der drei beteiligten Seiten. Romulanische Tarnfahrzeuge, klingonische mobile Disruptorbatterien oder föderale Phasertanks sorgen für typische Atmosphäre aus der Ära der ersten Filme und illustrieren das mit vielfarbigen Explosionswolken in drei langen Kampagnen. *fe*

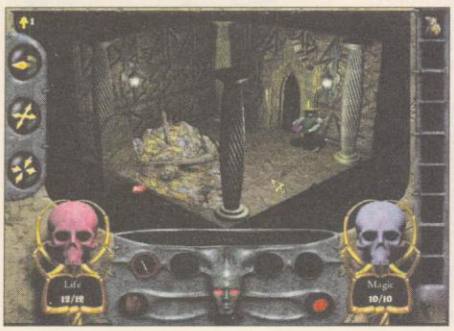
Star Trek: New Worlds
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Interplay
Erscheinen geplant
Ende '99



Diablos Fluch

Nox & Clans

Lange hat es gedauert, bevor die Softwarefirmen auf den enormen Erfolg von „Diablo“ reagierten, doch nach „Lamentation Sword“ (siehe Test in PP 3/99) stehen den Spielern bald weitere Interpretationen von Blizzards Action-RPG-Hit bevor. So kontert Westwood Studios mit „Nox“, das Euch in die gleichnamige Fantasy-Welt entführen wird. Im Single-Player-Modus werdet Ihr in drei Ländern von Nox mit mehr als 100 Zaubersprüchen und Waffen gerüstet gegen Monsterhorden und garstige Magier antreten müssen. Acht Erfahrungsstufen gilt es dabei zu durchlaufen und drei verschiedene Kampftechniken zu erlernen. Der Umgang mit Feuer oder den zerstörerischen Kräften der Natur bedarf ebenso der Übung, wie die Kunst der Täuschung und der Illusion. Die Umgebung wird umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten bieten. Zum Beispiel könnt Ihr mit Felsbrocken Türen verbarrikadieren, Kerzenleuchter drehen, um einen anderen Teil des Raumes zu erhellen oder Wände durchbrechen. Neben dem Einzelspieler-Abenteuer sind obendrein fünf unterschiedliche Multiplayer-Modi (Deathmatch, Capture The Flag, Hot Potato, King of The Hill und Scavenger Hunt) geplant.



Eine von 1000 Locations in „Clans“

In „Clans“ von Strategy First werdet Ihr ebenfalls monstermeuchelnd in einem mittelalterlichen Szenario durch die Lande ziehen. Entweder als Krieger, Barbar, Zwerg oder Elf erkundet Ihr das Fantasy-Universum, beharkt Widersacher mit Schwert und Magie, löst Rätsel und interagiert mit NPCs. Die neun Quests und anderen Aufgaben wollen an mehr als 1000 Schauplätzen voraussichtlich schon ab April gemeistert werden. *cis*



Auch in „Nox“ bedient Ihr Euch magischer Kräfte

Nox
Genre
Action-RPG
Hersteller
Westwood
Erscheinen geplant
Herbst '99

Clans
Genre
Action-RPG
Hersteller
Strategy First
Erscheinen geplant
April '99

BIS HEUTE KONNTEN SIE NOCH RUHIG SCHLAFEN UND SÜSS TRÄUMEN ...

JETZT GIBT ES SANITARIUM KOMPLETT IN DEUTSCH!

GEFANGEN IN EINER WELT ZWISCHEN WIRKLICHKEIT UND ALPTRAUM.
IHR WEG ANS LICHT IST LANG, DÜSTER UND VOLLER ERSCHRECKENDER ERKENNTNISSE ...

- 3 CD-ROMS
- 4 VERSCHIEDENE ALTER-EGOS
- 9 DETAILLIERTE LEVEL
- 80 SCHRÄGE CHARAKTERE
- DÜSTERER SOUNDTRACK

Das Adventure auf CD-ROM!











EGMONT

DREAMFORGE INTERTAINMENT

www.egmont-interactive.de • www.funonline.de

PRESSEZITATE

- *Die abgedrehte Geschichte watet ebenso tief wie gekonnt im Horror- und Psychothriller-Bodensatz. Phantasievolle Gruselstory.*
  Heinrich Lenhardt - PC PLAYER

- *Sanitarium ... die wunderbare Welt der Wirrköpfigen... Einmal begonnen zog mich die intelligente Story mehr und mehr in ihren Bann. Dank geschickt eingestreuter Filmschnipsel blieb die Spannung am kochen und immer wieder setzte der berühmte „Nur noch 10 Minuten“-Effekt ein.*
  Gunnar Lott - GAMESTAR

- *...unbedingt einen intensiven Blick riskieren...Verstärkt wird die beklemmende Stimmung von Sanitarium obendrein durch einen düsteren Soundtrack, der diesen alptraumhaften Trip atmosphärisch abrundet... qualitativ hochwertige Videos.*
  Chris Peller - POWERPLAY

- *Sanitarium ... sorgt für Spannung und gruselige Kurzweil.*
  Thomas Borovskis - PC GAMES

- *Fantastische Alpträume... beklemmende Atmosphäre... tolle Gänsehautstory...*
  Herbert Eichinger - PC ACTION

Star Trek, Teil Zwei

Star Trek: Starfleet Command

Nicht genug damit, daß Echtzeitexperten kopfüber in die Welt von Kirk, Spock und Scotty eintauchen dürfen – der nächste Streich wird ebenfalls angekündigt. Ursprünglich als Umsetzung des Brettspiels Star Trek Battles geplant, zaubert Interplay in Bälde ein galaktisches Weltraumschlachtspiel auf unsere Bildschirme. Dabei werden sowohl Multiplayer als auch Soloplayer angesprochen. Erstere dürfen unter sechs Rassen wählen: menschliche Föderation, Klingons, Romulaner, Hydraner, Lyraner und Gorn. Es wurden also auch Völker implementiert, die nicht aus den Filmen oder der Serie, sondern dem Brettspiel stammen, da dieses bereits von Paramount autorisiert war.



Furiose 3D-Raumschlachten, angesiedelt auf einer 2D-Ebene, erwarten Euch in Interplays neuestem Star Trek Epos

Solospieler bekommen pro Rasse eine circa 30-teilige, erfreulicherweise nichtlineare Kampagne serviert. Ihr werdet zu Beginn als Commander einer lausigen Fregatte eingesetzt, die im Inneren des von Eurer Nation kontrollierten Sektors relativ unspektakuläre Aufgaben wie Eskortieren oder Bekämpfung von Piraten erhält. Die ruchlosen Piraten vom Orion machen sich überall gleichermaßen unbeliebt, sind aber bald kein Problem mehr. Je nach dem Grad Eures Erfolgs, der Verluste oder Eures Kriegsgeschickes steigt (oder sinkt) Euer Prestige. Je höher die Punkte klettern, desto eher werdet Ihr befördert. Hochrangige Offiziere dürfen bis zu drei Schiffe befehligen (große,



Detaillierte Konstruktionen des eigenen Schlachtkreuzers

bedrohliche Schiffe) und in einzelnen Missionen drei weitere als Unterstützung erhalten. In extremen Massenschlachtsituationen gesellen sich nochmal bis zu fünf von der KI gesteuerte Verbündete dazu. Im Einzelnen dürft Ihr Eure Prestigepunkte für Reparaturen, Schiffsoffiziere, stärkere Waffen und Schilde oder sogar ein neues Kampfschiff ausgeben, so etwas kennen



Jede Rasse hat ihr eigenes Interface

wir zum Beispiel vom Panzer General und seinen Vettern. Je nach Ausgang einer Mission ändert sich auch der Verlauf einer Kampagne ein wenig, auch die einzelnen Aufträge spielen sich in einem teilweise zufallsgenerierten Szenario ab, so daß für eine hohe Wiederspielbarkeit gesorgt ist. Die insgesamt 50 Schiffstypen können, Prestige und Geduld vorausgesetzt, persönlich modifiziert werden, so daß Eurer Bastelwut kaum Grenzen gesetzt sein dürfen. *fe*

Star Trek: Starfleet Command
Genre
Strategie
Hersteller
Interplay
Erscheinen geplant
Herbst '99

Wenn PSI-Kräfte sinnlos walten...

Sanity

Basierend auf ihrer LithTech 3D-Engine, mit deren Hilfe bereits der Anime-Shooter „Shogo: Mobile Armor Division" realisiert wurde, will Monolith Productions pünktlich zum nächsten Weihnachtsfest ein weiteres Action-Spektakel mit dem Titel „Sanity" veröffentlichen. Statt in der Ego-Ansicht spielt sich das Geschehen diesmal in einer isometrischen Third-Person-Perspektive ab. Laut der Hintergrundstory sollen in naher Zukunft Menschen erstaunliche mentale Fähigkeiten entwickeln. Unfähig, diese Kräfte zu kontrollieren, laufen die als Psioniker bezeichneten Zeitgenossen allerdings Amok. Die Gesellschaft befindet sich somit in großer Gefahr. Als Pyrokinetiker Nathaniel Cain wird der Spieler daraufhin im





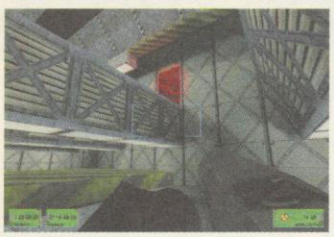
Auftrag der Regierung losgeschickt, um die Menschheit vor diesen Unholden zu schützen. Im Verlauf der Single-Player-Mission soll der Spieler immer extravagantere Fähigkeiten erlernen. Ist er beispielsweise zuerst nur in der Lage, Widersacher mit Feuerbällen zu traktieren, so kann er später per Gedankenkraft sogar Kreaturen materialisieren. Aber Vorsicht: Die Anwendung dieser mentalen Eigenschaften wird nebenbei die physische und psychische Gesundheit beeinflussen. Dadurch kann Euer Charakter unter Umständen auch den Verstand bzw. – im wahrsten Sinne des Wortes – seinen Kopf verlieren. Multiplayer-Gefechte für bis zu 16 PSI-Begabte sind ebenfalls vorgesehen. *cis*

Sanity
Genre
Action
Hersteller
Monolith Productions
Erscheinen geplant
Winter '99

Anime-Zuschlag

Shogo: Legacy Of The Fallen

Die Firma Anarchy Arts brütet momentan ein Mission-Pack mit dem Titel „Shogo: Legacy Of The Fallen“ zu Monoliths Anime-Shooter „Shogo: Mobile Armor Division“ aus. Sechs weitere Charaktere werden den Spielern vorgestellt, die mit acht neuen Waffensystemen und in ebenso vielen mechartigen Kampfanzügen einem erweiterten Reper-



toire an Gegnern den Garaus machen müssen. Bei dem Add-On werdet Ihr Euch zudem an einem neuen Spielkonzept ver-



suchen können. Statt linear ein Level nach dem anderen zu absolvieren, sollen die Bereiche eines Abschnitts sofort zugänglich sein. Die Missionsziele werdet Ihr jedoch erst nach und nach erfüllen können. Ab April dürft Ihr bei diesem neuen Ausflug in die Sci-Fi-Anime-Welt die Waffen sprechen lassen. *cis*

Shogo: Legacy Of The Fallen
Genre
Action
Hersteller
Anarchy Arts
Erscheinen geplant
April '99

① ☎ 0180/522 5300 (Mo-Fr 7-20 h, Sa 9-16 h) 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.de
⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Wir empfehlen bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab 180,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ; ab DM 180,- frei

Preise Stand 13.2.99 *= noch nicht verfügbar am 13.2.
N = Neu im Programm P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats März: Silver 79,99

Knallhart kalkuliert - Unsere
TOP 10

Anno 1602	69,99
Autobahn Raser	34,99
Baldur's Gate	69,99
Die Siedler 3	69,99
Fighter Squadron	69,99
Half-Life dt.	79,99
King's Quest 8	74,99
Kurt	69,99
Myth 2	69,99
Pizza Syndicate	69,99
Starcraft: Broodwar	34,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	19,99
3D Ultra Pinball 3	19,99
7th Guest	12,99
Abe's Odysee	29,99
Abenteuer a. d. Leoinsel	29,99
Addiction Pinball	24,99
Admiral Sea Battles	19,99
Airlines	19,99
Akte Europa	29,99 P
Albion Classic	24,99
Atlantis	19,99
Babylon 5 Info	19,99 N
Battle Isle 2 + Data	24,99
Battle Isle 3	24,99
Battle Zone	29,99
Bio. Lewels	24,99 N
Beasts & Bumpkins Cl.	29,99
Betrayal in Antara	19,99
Bliing	19,99
Birthright	19,99
Blade Runner	34,99
Bleifuss 2	24,99
Bleifuß Fun	19,99
Bundesliga M.Ch.Pack	29,99
Carmageddon (USK 12)	24,99
C & C 1 Megabox*	29,99
Conquest Earth	19,99
Creature Shock	12,99
Cyberstorm	9,99
Dark Earth	24,99
Dark Reign	19,99
Dark Reign Mission .	34,99
Deadlock	24,99
Der Industriegigant	24,99
Destruction Derby 2	24,99
Deathtrap Dungeon*	29,99 P
Diablo: Hellfire	24,99
Diablo: Diapoli. Tricks	12,99
Die by the Sword	24,99 P
Die by the Sword Mission	29,99
Die Fugger 2	24,99
Die große Schlacht je	**27,99 P**
(Ardennen, Gettysburg, Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail, Amerika)	
Die Hanse	27,99
Die Kosmicks*	29,99
Die Siedler 1 Classic	24,99
Die Siedler 2 Gold	24,99
Die Siedler 2 Mission	24,99
Siedler 2: Die Besiedlung	27,99
Total verrückte Rallye	29,99
Dogz 3	29,99
Duke	12,99
Dungeon Keeper Gold	24,99
Earthworm Jim 2+1	29,99
Ecstatica 1	24,99
Elisabeth 1 Classic	24,99
Extreme Assault	24,99
F1 Grand Prix 2	24,99
F 16 Fighting Falcon	19,99
FIFA Soccer Manager	24,99
Flottenmanöver	24,99
Floyd	29,99
Frogger	27,99
FX Fighter Turbo	9,99
Gene Machine	9,99
Gex 3D	29,99
Hanse 1480	**29,99**
Have a N.I.C.E. Day	24,99
Heavy Gear	24,99
Heroes of M&M 2	24,99
Herrscher der Meere	29,99
Hexen 2 Portal Praevus	29,99
Holiday Island	24,99
Hugo 3	24,99
Imperium Galactica	24,99
Incubation	24,99
Incubation Mission	24,99
Indiana Jones 3+4	29,99
Inline Race	24,99
Interstate 76	29,99
I-War	29,99
Jack Orlando	29,99
Joint Strike Fighter	29,99 P
Kanaan*	29,99
KKND Classic	24,99
King's Quest 7	12,99
Koala Lumpur	24,99
Leisure S. Larry 7	24,99
Lands of Lore 2*	29,99
Liberation day	27,99 N
Lighthouse	19,99
Links LS	29,99 N
Little Big Adventure 2	24,99
Lords of Realm	29,99
Lucky Luke	27,99
Man of War*	29,99
Master of Orion 2	19,99
MDK	19,99
Mechwarrior 2	24,99
Monopoly	29,99
Monopoly Star Wars	37,99
Monster Trucks	37,99
Monty Pyton: Waste of	19,99
Myth	19,99 P
Nascar 2 + Track Pack	29,99
Need 4 Speed 2 SE	29,99
Nihilist	9,99
Outlaws 1+2	19,99
Pandemonium 2	29,99
Phantasmagoria 1	27,99
Phantasmagoria 2 (ein Index)	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pinball Fantasies	19,99
Pinball Pack	19,99
Pirates! Gold	24,99
Player Manager 2	29,99
POD Miss. Back to Hell	19,99
Police Quest SWAT	29,99
Privateer 2: Darkening	24,99
Pro Pinball: Timeshock	24,99
Rayman's World	29,99
Rebel Assault 1	29,99
Rebel Assault 2	29,99
Red Baron 1 Classic	19,99
Resident Evil 1	24,99
Risiko Win95	29,99 P
Road Rash Classic	29,99
Schleichfahrt	24,99
Sens. World of Soccer	19,99
Seven Years War	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99

Game It! hat die Super-Preise:

500cc Grand Prix	49,99
Anstoss Gold	49,99
Conquest Earth	19,99
Jedi Knight	39,99
Monkey Island 3	39,99
Trash It!	9,99
Verbal Commander	89,99

Voodoo 2 zum Knallerpreis:
(solange Vorrat reicht)

Guillemot Maxi Gamer V2 8 MB mit Spiel	159,99

Sid Meiers Gettysburg	29,99
Silent Hunter Comm. Ed.	29,99
Silent Service 2	9,99
Sim Copter	19,99
Sim Classic	19,99
Sim Tower	19,99
Stadt der verl.Kinder	24,99
Stars!	29,99
Steel Panthers 2	24,99
Stunt Driver	9,99
Sub Culture	29,99
Syndicate Wars Classic	29,99
Team Apache	29,99 P
Teamchief	19,99
The X-Files	19,99
The Dig	29,99
Theme Hospital	29,99
Tie Fighter	29,99
TOCA Touring Car*	29,99
Toonstruck	19,99
Top Shot	24,99
Total Annihilation	24,99
Total Air War Add-On	24,99
Transport Tyc+World Ed.	24,99
Trash It!	9,99
Trophy Bass 3	19,99
Ultimate Race pro	24,99
Uprising Classic	29,99
Vermeer	9,99
War in the Gulf	29,99
Wing Commander 4	29,99
Wing Commander 5	29,99
Wipeout 2097	29,99
Worms	24,99
X-Com - Apocalypse	24,99
X-Com:Terror f.t.Deep	24,99
X-Wing + Mission	24,99
X-Wing + Expansion Set	24,99
Zeppelin	9,99
Zork-Grand Inquisitor	24,99

CD ROM

101st Airborne	19,99
3D Ultra Minigolf	29,99
3D Ultra Deluxe	49,99
3D Ultra Pinball Turbo Racing	49,99
500cc	**49,99**
Age of Earthog*	29,99
ACM 1918	29,99
Actua Golf 3*	62,99
Actua Pool*	69,99
Actua Soccer 3	69,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire Miss. 2	24,99
Age of E. german. Often.	24,99
Age: More Empires	24,99
Age: Aufstieg Roms	54,99
AH 64D Longbow 2	74,99
Airline Tycoon	69,99
Airquake*	69,99
Akte Europa	32,99
Alpha Centauri	79,99 P
Animal 1500	69,99
Anno 1602: Neue Inseln	29,99
Anstoss 2: Data	19,99 P
Anstoss Gold	49,99 P
Apache*	74,99
Apache Havoc	74,99
Army Men	69,99
Army Men 2*	74,99 N
Armored Fist 2	74,99
Art of War Vol. 1	29,99
Ashgan*	74,99
Asse der Tiefe	39,99
Asterix & Obelix	37,99
Atomic Bomberman	54,99
Autobahn Raser	34,99 P
Axis & Allies	69,99
Baldur's Gate	69,99
dto. Helden & Schurken	19,99
dto. Bibliothek	29,99
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	69,99
Barrage*	69,99
Battlespire*	69,99
Big Air	19,99
Billing 2*	69,99
Billiard Nights*	64,99
Bleifuss Rallye	29,99
Broadside*	69,99
Bundesliga Man. 98	19,99
Bundesliga 99	29,99
Byzantine*	69,99
Caesar 3	19,99
Caesar Gold	37,99

Alpha Centauri	**79,99**
C&C 3	**89,99**
Lands of Lore 3	**79,99**
Popolous 3	**89,99**
Sim City 3000	**89,99**

Versandkostenfrei!!
Alte Aufträge wurden umgestellt!

Caesar's Fantasy Slots	39,99
Cart Precision Racing	44,99
Castrol Honda Superbike	34,99 P
Chessmaster 6000	69,99
Civ. Call to Power*	**74,99 N**
Civilisation 2000	34,99
Civ 2 Multiplayer	39,99 N
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99
Civ 2: Verrückte Welt	24,99
Civ 2+Data 1+2	62,99
Cluedo	59,99
Colin McRae Rally	69,99
Comanche 3.0 Gold	79,99
Combat Flight Simulator	79,99
Commandos	69,99
dto. Im Auftrag d. Ehre*	54,99
C & C Alarmstufe Rot*	59,99
C & C 1 oder 2 Data je	24,99
Creatures 2	69,99
Cromaglass*	69,99
Daikatana*	69,99
Dark Colony	69,99
Dark Colony Mission	24,99
Dark Hermetic Order*	69,99
Dark Project	69,99
Dark Vengance	64,99
Deo Gratias*	74,99
Der Fußballmanager	79,99
Der Industrieg.-Exp.Set	29,99
Descent Freespace	29,99
Data hierzu: Silent Threat	29,99
Delta Force	24,99
Dethkarz	74,99
Devastator*	69,99
Die Siedler 3	69,99
dto. Mission 1*	24,99 N
Die Versuchung	64,99
Die Völker*	69,99
Discworld 2	37,99
Discworld Noir*	79,99 N
Dodgem Arena*	69,99
Drakan*	74,99
DSF 98/99 Saison Edition	54,99
DSF Fanpaket	19,99
Duckman*	54,99
Dune 2000	69,99
Dune 2000: Desert	19,99

Playstation & N64 führen wir auch!

Dungeon Keeper 2*	79,99
Dynasty General	64,99
Earth 2140 Gold Pack	64,99
Earth 2150*	**64,99**
Eastern Front	74,99
Eastern Front Mission 1	24,99
Elder Scrolls: Red Guard*	64,99
Eliminator*	69,99
Emergency	49,99
Empire Defo*	74,99
Epoteria*	44,99
ESPN Xgames Pro Boarder	74,99
European Air War	69,99
Expert Pool*	69,99
Excessive Speed	49,99
Extreme G 2*	77,99
F1 Racing Sim. 2	69,99
F 16 / MiG 29 Bundle	72,99
F 22 Raptor	39,99
F 22 Total Air War	64,99
Falcon 4.0	69,99
Fallout 2	77,99
Fifa Soccer 99	64,99
Fighter Pilot*	69,99
Fighter Squadron*	69,99
Fighting Force	74,99
Fighting Steel*	**69,99**
Final Fantasy 7	77,99

Liste „Flugsims“ anfordern!

Flight unlimited 2	79,99
Pro Pilot	79,99
FS 95 Classic*	**39,99**
FS 98	99,99
FS 2	44,99
FS Aircraft Collection	47,99
FS Airport &Scen. Des.	74,99
FS Flight Sim Planer	49,99
Flying Nightmares 2*	64,99
Football 99	39,99
Formel 1 97	37,99
Forsaken	49,99
Frankr. 98 Fußb. WM	44,99
Fritz 4	49,99
Future Cop	64,99
Gabriel Night 1+2+Lösung	34,99 N
Galador	69,99
Gangsters	69,99 N
Golfica*	64,99
Global Domination*	69,99
Gold's Topware	69,99
Golf 99	39,99 P
Golf Pro 2	39,99 P
Grand Prix 500 CC	69,99
Grand Prix Legends	69,99
Grand Theft Auto	64,99
Gran Touring	69,99
Grim Fandango	74,99
Gut gemischt*	74,99
H.E.D.Z. Win95	45,99
Half-Live dt.	79,99
Hardwar	69,99
Hattrick Wins*	69,99
Heart of Darkness	69,99
Heavy Gear 2*	74,99
Heretic 2	69,99 N
Heroes Full Fantasy	74,99 N
Heroes of M&M 3	74,99 N
Hexplore	74,99
Hugo 6	39,99
Hugo Gold	69,99
F/A Carrier	69,99 N
Incoming	54,99
Incoming: Subversion	34,99
Interstate 76 Nitro	42,99
Interstate 82*	74,99 N
Israeli Air Force	74,99
Jagged Alliance 2*	74,99
Jazz Jack Rabbit 2+1	69,99
Jedi Knight	69,99 P
Jedi Knight + Missjon	69,99
Jedi: Mysteries of t. S.	34,99
Jetfighter: Full Burn*	74,99
John Madden NFL 99	79,99
Judgement Force*	74,99
Kings Quest 8	74,99
KKND 2 - Krossfire	69,99
Knights and Merchants	54,99
dto. Level CD Topware	24,99
Lander*	a.A.
Lands of Lore 3	79,99
Legacy of Kain: Soul Raver	74,99
Leisure S. Larry Casino	74,99
Links '99 dt.	74,99 N
Live Wire*	49,99 N
Lode Runner 2*	64,99
Lord of Magic + Data	64,99
dto.: Legends of Urak	24,99
Luftwaffe Commander*	**69,99**
Magic - die Zusammenkunft	37,99
Hierzu: Spells of	34,99
Magic - Duel of Planes	69,99
Mankind	74,99
Mayday	74,99
Max	69,99
Mechcommander	34,99
Megaman 64	64,99
Metal Marchines 3	64,99
Might & Magic 1 - 6	79,99 P
Might & Magic 7	74,99 N
Mission Asia 1+2	74,99
Monkey Island 3	39,99 P

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

Monster Truck M.2	59,99
Moto Racer 2*	69,99
Motocross Madness	69,99
Motor Mash*	49,99
Myst Special	49,99
Myst 2 (Riven)	69,99
Myth 2*	69,99 N
Myth 2 US*	74,99 N
Nascar Revolution*	74,99
NBA Live 99	79,99
Need 4 Speed 3	74,99
Newman Haas Racing	69,99
NFL 99	79,99
NFL Quaterback 99	54,99
NHL 99	79,99
N.I.C.E. 2	69,99
Nightlong	74,99
North vs. South*	74,99
ODT	79,99
Oddworld: Abe's Exodus	64,99
Off Road Challenge	64,99
One*	64,99
Outcast*	69,99
Outlaws	74,99
Panzer Commander	74,99
Panzer General 3D	34,99
PC Games Cheats 2	24,99
Perry Rhodan	24,99
dazu: Brücke i.d.Unendl.	19,99
PR: Die verbotene Stadt	34,99
Pharao	69,99
Pinball Arcade*	64,99
Pizza Syndicate*	69,99
Police Quest Swat 2	69,99
Populus - The 3rd	69,99
Port Shark*	69,99
Power Chess 2	87,99

Gamestar - Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
(Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben.)
Durchführung der Befragung: wp Research im Auftrag von Gamestar
Unser Kommentar (in aller Bescheidenheit): **Yeeehaaaaa!!!!**

Powerslide	74,99
Premier Manager 99	69,99
Pro 18 Golf	64,99
Pro Pinball Big Race USA	62,99
Prof. Sports Car Racing	74,99
Puma Street Soccer*	74,99
Quest for Glory 5*	79,99
Rage of Mage	74,99
Rail Road Tycoon 2	64,99
Data hierzu	29,99 N
Rainbow Six	74,99
Rally Championship 99	74,99 N
Rayman Fun Pack*	74,99
Rayman's World	44,99
Rebel Moon Revolution*	69,99
Rebellion	69,99
Recoil*	74,99
Red Baron 2	44,99 P
Red Jack*	69,99
Redline*	74,99
Rent-a-Hero	74,99
Republik*	69,99 N
Requiem*	74,99
Revenant*	74,99 N
Ring der Nibelungen	74,99
Road to Moscow*	**74,99**
Roller coaster Tycoon*	69,99
Rückkehr nach Krondor*	64,99
SAGA - Age of Vikings*	74,99
Sanitarium*	69,99
Scotland Yard	69,99
Shadow Company*	74,99 N
Shadow of the Empire	34,99
Shanghai Dynasty	34,99
Shogo*	69,99
Sierra Sports Ski Racing	44,99
Silver*	74,99 N
Sim City 3000	69,99
Simon the Sorcerer Pack	44,99
Skullcaps*	44,99
Small Soldiers:	
Globotec Design Center	49,99
Snow Go	44,99
Snow Wave	69,99 N
Solar*	74,99
Sonic 3D	49,99
Sonic R	49,99
Southpark*	69,99 N
Speed Busters	74,99
Sports Car GT*	74,99
Sports TV Boxing	69,99
Squad Commander	49,99
Star Craft	34,99
Star Craft Broodwar	34,99
Star Craft Insurrection	24,99
Starsiege*	74,99
Star Trek	
Birth of Federation*	a.A.
Captain's Chair	79,99
Compilation	24,99
Generations	24,99
Klingon Honor Guard	69,99
Next Gen. Final Unity	24,99
Starfleet	74,99
Star Wars: Behind the Magic	49,99
Star Wars: Rogue Squadron	69,99
Stratego	69,99
Streetfighter-The Movie*	29,99
Superbike World Champ.	79,99
Swing	54,99
Telefonbuch für Deutschland	**22,99**
Tellurian Defence	29,99
Test Drive 5	74,99
The War of the Worlds	74,99
Theatre of Pain	74,99
Thunder Brigade*	44,99
Titanic	39,99
TOCA 2*	74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	29,99
Tomb Raider 2	39,99 P
Tomb Raider 2 Add on	27,99
Tomb Raider 3	74,99
Tonic Trouble	74,99
Trespasser	74,99
Tribal Rage	74,99
Tunguska	74,99
Turok*	44,99 P
Turok 2 engl. Original	**89,99**
UEFA Championship Man.	74,99
Ultima Ascension*	74,99
Unreal dt. Version	69,99 P
Unreal. Das nächste Kapitel	64,99

Vorkasse nur noch DM 4,99 alle Versandarten frei ab DM 180,-

Unreality	29,99
Uprising 2*	74,99 N
Urban Assault	44,99
Viper Racing 450 PS	49,99
Virtua Fighter 2	44,99
Wall Street Tycoon*	74,99
War Box*	47,99
Warbirds*	74,99
Wargames	74,99
Wargasm	79,99
Warhammer 2	79,99
Warhammer 40K	74,99
Warzone 2100	74,99 N
Western front	79,99
Wild Metal Country*	69,99
Wizardry Compilation	74,99
World Football Manager	74,99
World War 2 Fighters	79,99
Worms 1+2 +Datas	37,99
Worms 2	34,99 P
Worms: Armageddon	54,99 P
X-Files: The Game	79,99
X-Wing vs. TIE Fighter + Miss.	69,99 N
X-Wing: Alliance	69,99
You don't know Jack	59,99
ZZap	34,99

Sammelausgaben

Game Box 2 (50 Spiele)	19,99 P
Gold Games 3	34,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99 P
Megapack 9	34,99 P
Play The Games Vol. 1	34,99
Rolé Play Game Comp.	59,99
Sim Box 2	19,99
Spielelösung. Cheats	24,99
Total Heaven 2	54,99
The Forgotten Realms	54,99
Westwood Compilation	34,99

HARDWARE

Liste „Zubehör“ anfordern

Diverse Hersteller	
Notebook Joystickport	109,99
Adapter u. Y-Kabel für 2 Joysticks	24,99
C & C Volkerball	54,99
Verbal Commander	**99,99**
Alfa	
Twin Box	24,99
Twin Box pro	34,99
Quad Box pro	49,99
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	159,99
Force FX Feedback	199,99
Pedals	99,99
Pedals Pro	169,99
Throttle Pro	169,99
Virtual Pilot	169,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Gravis	
Gamepad	19,99
Xterminator Gamepad	99,99

Gamepad Pro	49,99
Grip System	99,99
Analog Pro	39,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,99
Freestyle Pro 1.0	129,99
Precision Pro 2	179,99
Force Feedback 2	249,99
Force Feedback Wheel	299,99
Saitek	
Dashboard	119,99
Cyborg 3D Digital Pad	79,99
Cyborg 3D Digital Stick	129,99
R4 Racing Wheel	159,99
mit Pedalen	
R4 Force Feedb. Wheel	259,99
100% Microsoft-kompatibel!	
Thrustmaster	
Formel 1 Sprint Wheel	149,99
Nascar Super Sport	**149,99 N**
Formula 1 Lenkrad	169,99
13 Formel 1 Lenkrad	244,99
Force Feedback	339,99
Premier Pad	39,99
Top Gun Joystick	119,99
Soundkarten Creative Labs	
SB 128 PCI	**99,99 P**
SB Live Value PCI	**139,99 P**
SB LIVE! PCI	**329,99**
Voodoo 2 Karten	
Creative Labs 12MB	274,99
Guillemot mit Spiel	179,99
Phoenix (Banshee)	249,99
Creative Labs 12 MB	329,99
Diamond Rio MP3 Player	**449,99**

Speicherbausteine PS/2 + SDRAMs günstige Tagespreise!
nur Markenware!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12
030/24721741

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/71097820

10627 Berlin
JE Games Charlottenburg
Schillerstr. 42 – 030/3274374

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Südmeile – 030/72325248

13357 Berlin
JE Games Wedding
Prinzenallee 81 – 030/49766105

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 030/38304723

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954

16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Das Ziel“ - 03302/272706

21335 Lüneburg
Heilligengeiststr. 26 – 04131/735386

47441 Moers
Augustastr. 6a – 02841/92440

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

89073 Ulm
Hafengasse 23 - 0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

95028 Hof
Karolinenstr. 35

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Septerra Core

Für das neue TopWare-Rollenspiel „Septerra Core“ erreichte uns jüngst eine ganze CD voll mit tollen Bildern. Zum Spiel selber (Echtzeit, Iso-3D, Anime-Touch und eine genial abgedrehte Story) läßt sich zwar über unser Preview in der Power Play 11/98 hinaus noch nicht viel sagen, aber den Augenschmaus wollten wir Euch trotzdem nicht vorenthalten – daher (öfter mal was Neues) hier eine rein visuelle Seite. Extra für Euch... *jn*



Die Heldin Selina – eine aus dem Pool der potentiellen Spielcharaktere



Ein wilder Wüsten-Gegner in statischer Render-Version



Der Marktplatz als Projektskizze



Aufbruch zu neuen Ufern



Unsere Helden auf unsicherem Terrain – hier mit komplettem Interface



Ohne ein gelegentliches Bier kommen auch die Septerrer nicht aus



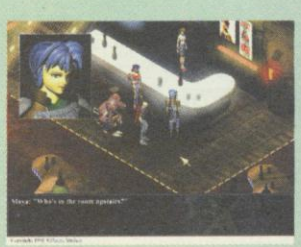
Wissen ist Macht!



Mit dem Schwebe-Schiff unterwegs in der bizarren Septerra-Welt



Reingehen oder nicht reingehen?



Mit Hilfe des Textfensters laufen Unterhaltungen ab



Bizarre Gewächse...



In „Septerra Core“ wird an rauflustigen Gegnern kein Mangel herrschen

Power Play mit CD im Abo.
Und Euch entgeht nichts mehr!



Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, faxen an 089/200 281 22 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.

Power Play frei Haus mit 15 % Preisvorteil!

Für nur DM 5,50 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 66,-/EUR 33,75; Studenten-Abo DM 57,60/EUR 29,45) Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Meine Telefonnummer

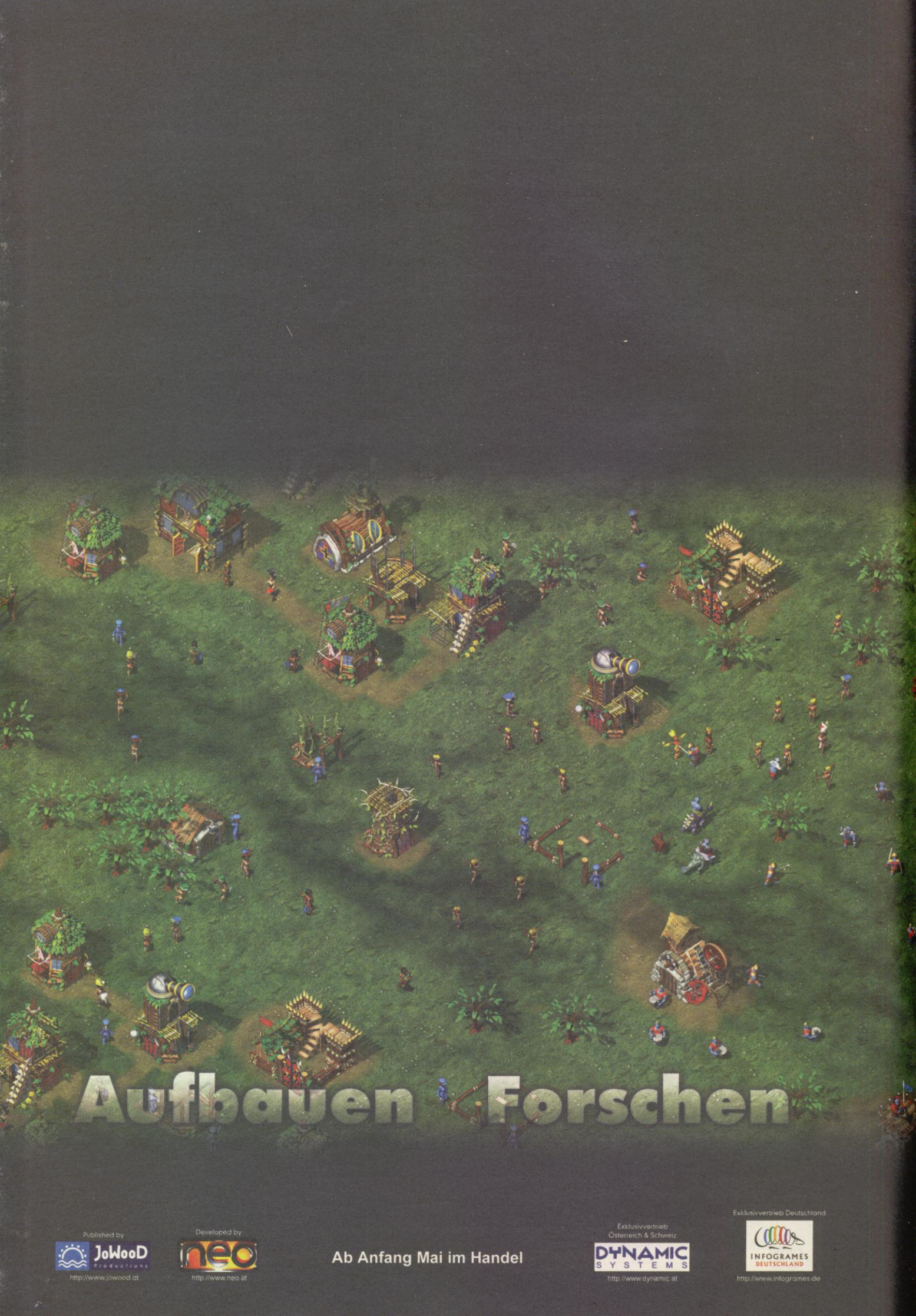
DPE94

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen beim Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Klar, Ihr wollt wissen, was gespielt wird. Ganz klar, daß Ihr dann Power Play lest. Was aber, wenn Ihr auch in Zukunft immer den totalen Spiele-Durchblick haben wollt? Völlig klar:
Dann seid Ihr ein Fall fürs Power Play Abo. Denn mit der bequemen Lieferung frei Haus wißt Ihr nicht nur bestens über alle Tops und Flops Bescheid, habt jede Menge Spaß mit den spielbaren Demos der CD, sondern spart auch noch Monat für Monat satte 15%. Alles klar?!

Power Play – das wird gespielt.



Published by
JoWooD Productions
http://www.jowood.at

Developed by
neo
http://www.neo.at

Ab Anfang Mai im Handel

Exklusivvertrieb Österreich & Schweiz
DYNAMIC SYSTEMS
http://www.dynamic.at

Exklusivvertrieb Deutschland
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
http://www.infogrames.de

die Völker



Entdecken Kämpfen

Metal
Eisen im



Die roten Garden von MilAgro kriegen mächtig was auf die Blechschädel

Mit Schwert, Axt und Laserstrahl: Zono zelebriert die strategische Verschrottung riesiger Kampfroboter



Schwert gegen Axt: Das Duell der archaischen Waffen

Auf den ersten Blick wirkt das in den Zono-Labors bei Los Angeles derzeit noch streng gehütete Game ein bißchen wie „Mech Commander“: Gewaltige Roboter (Combots genannt) stampfen über den Bildschirm und brutzeln ihre Kontrahenten mit Laserwaffen. Aber dann fallen doch Unterschiede ins Auge, denn erstens sind die Blechkolosse hier wirklich „mechtig“ dick, und zweitens kämpfen sie nicht selten mit eher altmodischen Waffen wie Schwert, Hammer oder Axt. Die „Verteidigungswerkzeuge“ gliedern sich nämlich in zwei grundlegende Kategorien: energetische und kinetische. Letztere richten mehr allgemeinen Schaden an, erstere sind besser für gezielte Schläge verwendbar.

Und die haben ihren besonderen Sinn – doch bevor wir darauf näher eingehen, erst noch ein Seitenblick auf den allgemeinen Hintergrund: Im 23. Jahrhundert streiten sich drei Megakonzerne mit unterschiedlicher Firmenphilosopie (siehe Kasten) um die Ressourcen im Weltraum: Rimtech, MilAgro und Neuropa. Zu diesen Ressourcen gehört allerdings nicht nur der gewohnte Krempel, sondern auch die Hinterlassenschaft von lange ausgestorbenen Aliens, den sogenannten Hedoth: Wie es sich für richtige Kosmiker gehört, haben die nämlich ebenfalls Combots gebaut, und wem es gelingt, etwas von deren Technologie für sich nutzbar zu machen, der hat die Nase im Kampf um die Vorherrschaft weit vorn!



Ein Neuropa-Combot in der Nahaufnahme

Tatsächlich geht es hier in wesentlichen Teilen um Technologieklau, denn zwar hat jede Firma ihre eigene Forschungsabteilung, doch ein Einblick in die Geheimnisse der Konkurrenten (oder eben gar der Hedoth) führt dazu, daß man neben seinen eigenen Ausrüstungen auch noch über die der anderen Seite verfügt, was die Aussichten natürlich erheblich verbessert. Praktisch funk-

DIE KONZERNE

MilAgro

Die Jungs von MilAgro sind so etwas wie die Bad Boys – sie glauben an das Recht des Stärkeren und rüsten ihre Robbies bevorzugt mit Hämmern, Äxten und ähnlichen Haudruff-Geräten aus.

Neuropa

Bei Neuropa herrscht ein Hang zum Geheimnisvollen vor. Dort setzt man mehr auf energetische Waffen und liebt generell das Exotische. Verschleierung und Tarnung sind die neuropischen Stärken.

Rimtech

Rimtech hingegen ist die am meisten ausbalancierte Company; sie kommt mit kinetischen und energetischen Waffen gleich gut zurecht. Rimtech ist wohl militaristisch, aber nicht skrupellos.

Fatigue

Feuer!

tioniert das so, daß besiegte Gegner nach einem Kampf geplündert werden, sofern sie verwertbare Teile hinterlassen haben – und hier kommen die anfangs erwähnten gezielten Treffer ins Spiel. Entsprechend bewaffnete Combots haben nämlich eine größere Chance, z.B. einen Waffenarm sauber abzutrennen und anschließend entweder direkt selbst zu benutzen oder der Forschungsabteilung zu überantworten.

Generell ähnelt das Spielgefühl wohl eher „StarCraft" als „Mech Commander" (man baut Fabriken und Montagehallen, mit denen sich beständig neue Combots produzieren lassen – allerdings werden auch Robot-Besatzungen benötigt, die sich sogar von einer Mission zur nächsten mitnehmen lassen, aber es gibt dennoch eine wichtige Neuerung zu vermelden. Denn neben der gewohnten planetaren Oberfläche existieren auch noch zwei weitere Schlachtfelder: eine Untergrund-Ebene (ermöglicht z.B. Überraschungsangriffe durch selbstgegrabene Tunnel) sowie den Satelliten-Orbit (gut für Bombardements und Gewinnung von Solarenergie).



Der rote Ritter hat gerade seinen Axt-Arm verloren – der blaue könnte ihn jetzt aufsammeln und verwenden

Die defaultmäßig isometrische 3D-Perspektive läßt sich durch stufenlose Zooms sowie Kippen des Blickwinkels beliebig verändern und drehen. Sehr überzeugend kamen uns auch die flüssigen Animationen vor. „Metal Fatigue" wird drei Kampagnen im Angebot haben, dazu kommen noch ca. 30 Multiplayer-Szenarien, an denen sich per LAN oder Internet bis zu acht Spieler beteiligen können. Eine 3D-Beschleunigerkarte wird zu den technischen Voraussetzunegn gehören. *jn*



Die Rimtech-Armeen marschieren...



...um kurz darauf den Milagro-Satelliten zu bombardieren

Metal Fatigue
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Zono/Psygnosis
Erscheinen geplant
Sommer '99

MARK BALDWIN, KI-GURU

Zu den wenigen Programmierern und Spieldesignern, die sich dauerhaft einen Namen machen konnten, gehört ohne Zweifel der Meisterstratege Mark Baldwin. Durch den 80er-Jahre-Klassiker „Empire" wurde er berühmt (eine modernisierte Fassung erschien übrigens vor einigen Jahren als „Empire Deluxe"), durch Titel wie „Star Fleet" und „The Perfect General" konnte er seinen Ruf ausbauen. Heutzutage betreibt der bis 1986 für die Shuttle-Programme der NASA tätige Baldwin ein Consulting-Büro für Fragen des Computerspiel-Designs – und wurde in dieser Eigenschaft von Zono angeheuert, um die KI-Entwicklung bei „Metal Fatigue" zu betreuen. Wir ergriffen die Gelegenheit beim Schopf, um ihn zu seiner Arbeits-Philosophie zu befragen:



Power Play: Was ist denn eigentlich der Unterschied zwischen Computerspielen mit guter und schlechter KI?
Mark Baldwin: Es gibt an sich nur Computerspiele mit guter KI. Die anderen sind nämlich in Wirklichkeit keine Spiele, sondern eher so etwas wie Puzzles.

PP: Das wirst du wohl näher erklären müssen.
MB: Gern. Gerade im Bereich der Echtzeitstratgie kommt es häufig vor, daß der Computergegner auf eine bestimmte Art und Weise vorgeht und auf bestimmte Züge des Spielers immer gleich antwortet. Solche Missionen sind wie ein Puzzle: Man muß herauskriegen, wie der Rechner operiert und dann halt einen Weg finden, ihn zu schlagen. Wenn es gut gemacht ist, kann das durchaus spannend sein, aber es fehlt der Reiz des wirklichen Spielgefühls, der nur aufkommt, wenn die gegnerischen Reaktionen sich nicht oder bloß sehr begrenzt vorhersagen lassen.

PP: Und das ist bei „Metal Fatigue" der Fall?
MB: Richtig! Erstens gibt es etliche Charakterprofile für die Computergegner, unter denen man anfangs wählen kann. Aber selbst wenn du dasselbe Szenario mit demselben Gegner und demselben Profil zweimal hintereinander durchspielt, wirst du ständig Überraschungen erleben: Auf die Aktionen deiner Feinde ist hier einfach kein Verlaß...

Might and Magic VI
For Blood

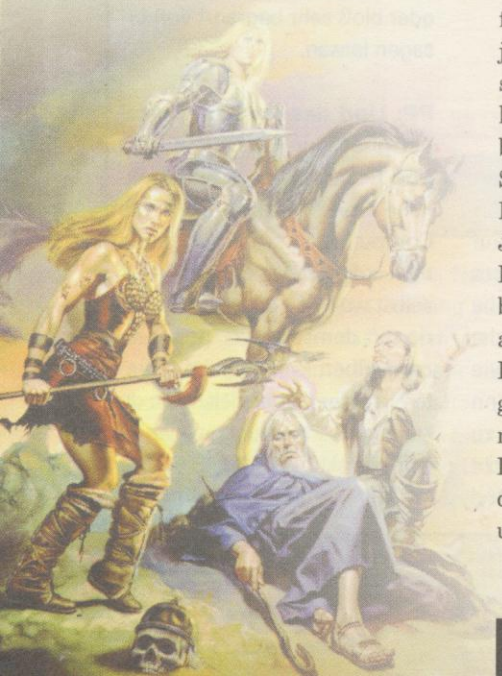
Erathia im Chaos: Kriege, Invasionen und monströse Unholde! Wer wagt die Fahrt ins ultimative Abenteuer?



Gleich fliegen hier die Fetzen!



Die Sonderscreens beim Betreten von Läden oder Dungeons sind jetzt wesentlich stärker animiert

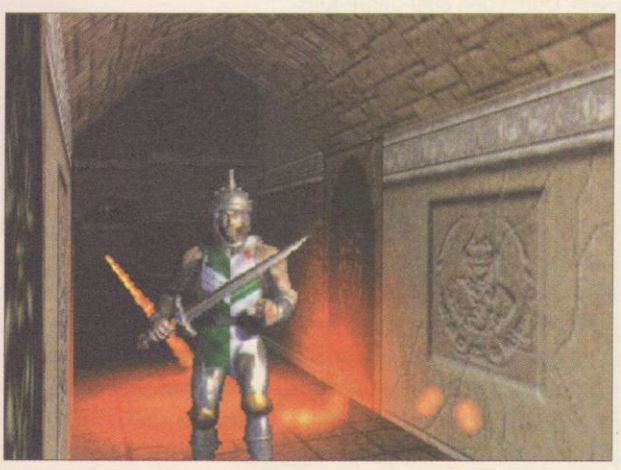


Nicht immer trödeln die Software-Companies: Während viele Rollenspieler noch mit „Might and Magic VI", einem der umfangreichsten Schwerter-Epen aller Zeiten, beschäftigt sein dürften, steht der Nachfolger bereits in den Startlöchern – und er hat kaum weniger Monster oder Dungeons im Gepäck! Dabei fängt alles ganz harmlos an...

1. Preis: Ein Schloß mit Garten

Wettbewerbe sind so alt wie die Menschheit – hätte es dafür noch eines Beleges bedurft, so liefert ihn jetzt 3DO. Die Helden des neuesten Rollenspiels aus der „Might and Magic"-Saga gehören nämlich zu den Gewinnern eines Preisausschreibens. Die Burg von Harmondale im fernen Erathia wird ihnen übereignet – eben jenem Erathia, das mächtig magischen Veteranen als Heimat der lieblichen Königin Katherine bekannt ist. Daraus folgt, daß die Story wiederum auf der Welt der Ironfist-Dynastie angesiedelt ist. Ja, tatsächlich ist sie sogar die Fortsetzung der Ereignisse aus dem bald erscheinenden „Heroes of Might and Magic III".

Doch zurück zu unseren frischgebackenen Grundbesitzern. Die nämlich wurden schändlich geleimt: Der ursprüngliche Eigentümer hat den Wettbewerb nur veranstaltet, um die Immobilie, die ihm nichts als Ärger verursacht, geschickt loszuwerden. Ärger Nummer Eins z.B. besteht darin, daß die erathischen Elfen unter einer Invasion menschlicher Truppen zu leiden haben – und die heftigsten Kämpfe finden natürlich ausgerechnet auf dem Territorium von Harmondale statt. Das Schloß selbst und seine unmittelbare Umgebung wiederum (Ärger Nummer Zwo) sind im Zuge der Kriegswirren von ausgesprochen unfreundlichen Scheusalen besetzt worden. Der Party stehen also, soviel ist schnell klar, ziemlich eklige Tage und Wochen bevor... Dies gilt umso mehr, als sich insbesondere der löbliche, wenn auch nicht ganz uneigennützige Versuch, zwischen Elfen und Menschen Frieden zu stiften, zu einer wahren Sysiphos-Arbeit entwickelt. Es gibt nämlich Kräfte, die am Fortgang des Krieges interessiert sind (wie etwa einen ortsansässigen Necromancer, dem die vielen Toten auf den Schlachtfeldern wie gerufen kommen, um seine Zombie-Truppen mit frischem Kanonenfutter zu versorgen). Ein zweiter Magier hingegen bekämpft diesen ersten, und obwohl Euer Großvater Euch sicherlich stets geraten hat, einen weiten Bogen um die Streitigkeiten von Zauberern zu machen, werdet Ihr wohl in diesem Fall nicht darum herumkommen, Euch auf die



3D-Karten ermöglichen jetzt leckere Lichteffekte

Magic VII
and Honor



Glänzende Gegner, wohin das Auge blickt

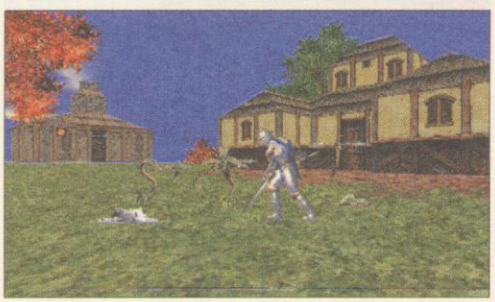
eine oder andere Art und Weise einzumischen. Dumm gelaufen also, aber noch dümmer ist, daß es da noch eine Gruppe geheimnisvoller Individuen gibt, die in die Ereignisse verwickelt sind und aus dem Hintergrund die Fäden ziehen. Selbst die Fäden, an denen Magier hängen!



Wenn das nicht die Mutter aller Harpyen ist!

Neu, anders – und ganz wie gewohnt

Um gleich den Klagen derjenigen vorzubeugen, die beim Vorgänger eine Unterstützung von 3D-Beschleunigern vermißt haben: Diesmal sind sowohl 3Dfx- als auch andere Karten einbezogen. Die Gründe für die vormalige Abstinenz (eine



Dritte Runde – Ritter gegen Riesenlibellen: Gong!

sehr detaillierte und abwechslungsreiche Grafik, die den Speicher der Voodoo1-Karten gesprengt hätte) gelten freilich in gemilderter Form nach wie vor, was kurioserweise dazu führt, daß insbesondere die ungezählten Mengen der NPCs im Software-Modus bunter und variantenreicher texturiert daherkommen, während die hardwarebeschleunigte Optik ihre Stärke natürlich in den Animationen und den Zauberspruch-Effekten hat – im übrigen sind die visuellen Parallelen zum Vorgänger freilich sehr deutlich.

Aber auch sonst erreicht der Wiedererkennungseffekt durchweg hohe Werte: Das Charakter-Menü zu Beginn, das Inventory, das Kampfsystem mit seiner Umschaltmöglichkeit auf rundenbasierte Attacken oder etwa die diversen Einkaufsmöglichkeiten – all das wirkt so, wie man es kennt. Auf den zweiten Blick fallen dann allerdings die umfangreichen Änderungen ins Auge. Dazu zählt, daß man nun auch wieder andere Fantasy-Rassen in die Party integrieren kann, daß Basis-Skills jetzt quasi beim Händler erhältlich sind (zusammen mit z.B. einem Bogen erwirbt der Käufer nun auch die grundsätzliche Fähigkeit, ihn zu verwenden) oder etwa, daß an einer bestimmten Stelle im Spiel die Entscheidung ansteht, ob die Party fortan der dunklen oder der hellen Seite der Macht folgen will.

Dies hat nicht nur Folgen für die weiterhin erlernbaren Zaubersprüche, es führt auch zu einem unterschiedlichen Spielverlauf – wie überhaupt die Entscheidungen des Spielers die weitere Entwicklung der Geschichte enorm beeinflussen. Zusätzliche Novitäten wären etwa drei neue Charakterklassen (Mönch, Dieb und Ranger), ein an die Fähigkeiten des jeweiligen Helden gebundenes Alchimiesystem sowie eine gründliche Überarbeitung und (im Ganzen) Ausweitung der Zaubersprüche.

Der spaßigste Einfall ist aber, daß die Programmierer mit „Arcomage" ein Spiel im Spiel eingebaut haben (siehe Kasten), das während der Präsentation in San Francisco zu den absoluten Gassenfegern gehörte. Also, ich würde mir „Might and Magic VII" allein schon deswegen zulegen... *jn*



Krault mir die Krallen, Abenteurer!

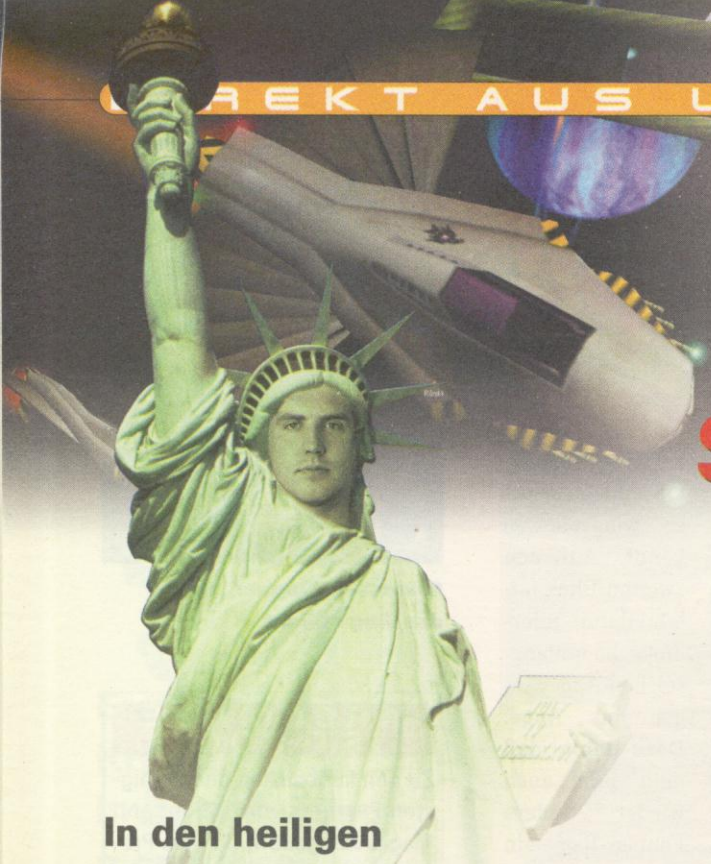
ARCOMAGE IST COOL!

Zu den kuriosesten und launigsten Features von „Might and Magic VII" gehört, daß die Programmierer ein Spiel im Spiel eingebaut haben: „Arcomage" erinnert an „Magic: The Gathering", den Trading Cards-Hit von Wizards of the Coast, unterscheidet sich jedoch von diesem durch seine enorme Rasanz. Kaum eine Partie dauert länger als fünf Minuten, und die knackig kurzen Regeln hat man in ähnlich kurzer Zeit intus. „Arcomage" ist in Erathia ein typisches Kneipenvergnügen, weshalb der Spieler auch in den Gasthäusern (und nur dort) die Gelegenheit hat, eine Partie zu starten. Vor allem aber dient die ganze Veranstaltung nicht (nur) dem puren Vergnügen: Wer es nämlich schafft, in allen Tavernen des Landes zum Arco-Guru aufzusteigen, gewinnt damit gleichzeitig die pan-erathische Meisterschaft...

Might and Magic VII
Genre
Rollenspiel
Hersteller
3DO
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

Das Im schlägt

Microsofts Spiele

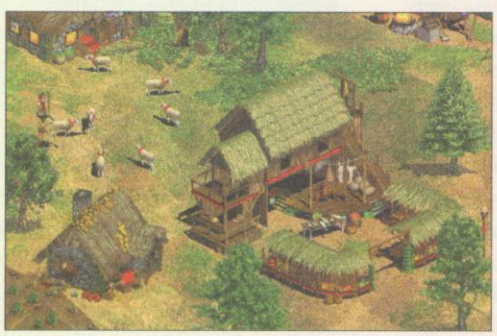


In den heiligen Hallen von Microsoft – Spiele, die viel Geld bedeuten...

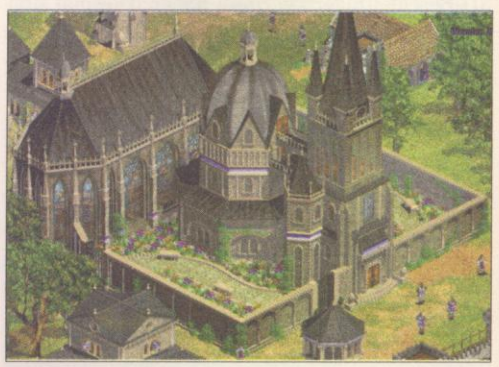


Die Vielzahl unterschiedlicher Einheiten machen die Schlachten komplexer als beim Vorgänger

Auch in diesem Jahr lud der Software-Megakonzern wieder zum Spielefestival Gamestock in sein Hauptquartier ein – gelegen im beschaulichen Städtchen Redmond nahe Seattle. Unter dem Motto „Peace, Love and Games" wurde der internationalen Fachpresse nicht nur ein gutes Dutzend kommender Spieletitel vorgeführt, auch die Prototypen zukünftiger Controller aus der Sidewinder-Reihe durften ausgiebig getestet werden. Besonders die Zusammenarbeit mit einigen berühmten und erfolgreichen Entwicklern könnte Microsoft zur Jahrtausendwende zu einem wichtigen Produzenten im Spielebereich machen. Neben Chris und Erin Roberts, die zusammen mit Tony Zurovec unter dem Digital-Anvil-Label gleich vier heiße Eisen im Feuer haben (über die wir Euch bereits in Ausgabe 1/99 ausführlich berichtet haben), arbeitet mittlerweile auch Chris Taylor – bekannt durch das überragende „Total Annihilation" – an einem Titel für Bill Gates' Konzern. Mehr, als daß es sich dabei um ein 3D-Rollenspiel handeln wird, wollte Chris allerdings nicht zum Besten geben. Und natürlich ist da noch Sid Meiers Ex-Kollege Bruce Shelley, der nun endlich mit einer spielbaren Version des Nachfolgers zum Bestseller „Age of Empires" aufwarten konnte.



Die Grafik ist durchgehend äußerst detailliert designt

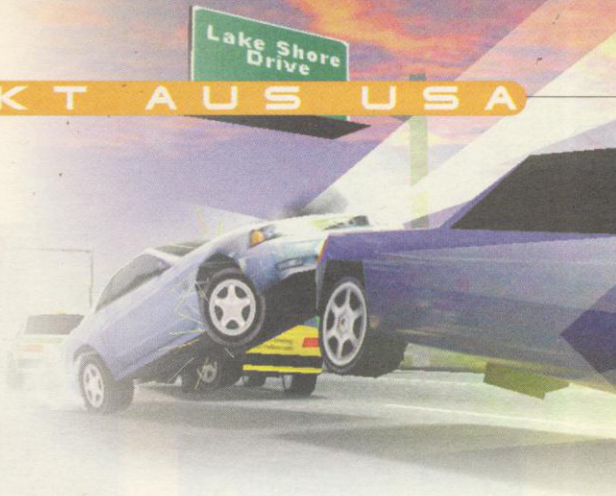


Diese Kathedrale ist eines der Weltwunder

Age of Empires II: The Age of Kings

Nach etlichen Terminverschiebungen ist die heißersehnte Veröffentlichung des umfangreichen Echtzeitstrategiespiels nun endgültig für Herbst '99 geplant. Age II wird geschichtlich direkt an den Erweiterungspack „Rise of Rome" anschließen und Euch über einen Zeitraum von 1000 Jahren die Möglichkeit geben, eines von 13 verschiedenen Völkern zur Weltherrschaft zu führen. Ob Kelten, Japaner, Franken, Goten, Wikinger oder Mongolen, alle Kulturen besitzen ihre speziellen Gebäude, Technologien und Kampfeinheiten und werden natürlich durch komplett unterschiedliche Grafik-Sets in Szene gesetzt. Zusätzlich unterscheiden sich auch die Sprachsamples, mit denen Eure Leute auf Eure





perium zurück

pläne für 1999





Die illegale Jagd über die Großstadtstraßen hat ein Verkehrschaos verursacht

Zu viele Unfälle führen zu Totalschaden und „Game Over"



Hoher Wiedererkennungswert: Hier die Hochbahn Chicagos

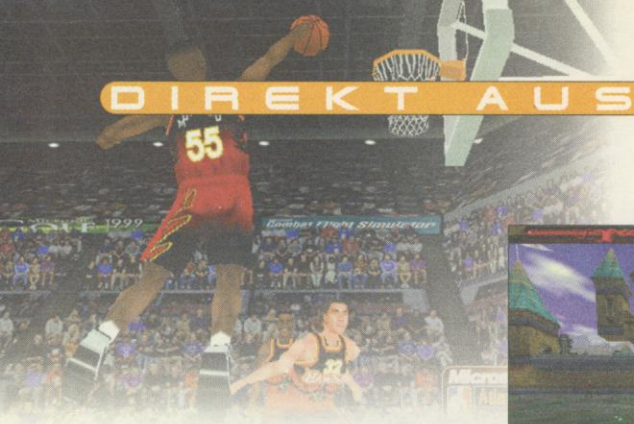
Befehle reagieren. Nicht nur die Menge an Völkern verspricht einen epischen Titel mit erheblicher Langzeitmotivation, auch die unterschiedlichen Spielmodi und die alternativen Siegbedingungen sollten mehr Komplexität in das Echtzeiteinerlei bringen. Neben storybasierten Kampagnen rund um klassische Gestalten wie Jean d'Arc, Genghis Khan oder William Wallace wird es auch Zufallskarten und einen Kampagneneditor geben, mit dem Ihr Eurer Phantasie freien Lauf lassen könnt. Als Alternativen zum Genozid der Gegner läßt sich nun die Weltherrschaft auch durch ökonomische Dominanz oder – Civilization läßt grüßen – durch den Bau von Weltwundern erringen. Um die richtig dicke Kohle anzuhäufen habt Ihr nicht nur fleißig Ressourcen zu schürfen, sondern müßt auch über Marktplätze und Handelsrouten Eure Wirtschaft am Brummen halten. Neben all den friedlichen Schachzügen wird dennoch der Kampf nicht zu kurz kommen, besonders eine Verbesserung der Einheitenintelligenz und die Einführung verschiedener Heeresformationen sollten das Kriegsspiel erheblich taktischer als beim Vorgänger machen. Auch im Multiplayerbereich wird sich ein bißchen was tun, neben dem klassischen Deathmatch wird gerade an einem „Regicide"-Modus gearbeitet, bei dem die Konkurrenten jeweils ihre eigenen Hoheiten beschützen müssen, während sie versuchen, die gegnerischen Blaublütigen zu meucheln.

Midtown Madness

Erfahrene Zocker können es sich bereits denken, mit „Midtown Madness" hat Microsoft wieder mal ein Rennspiel in der Mache, das eher leicht verdaulichen Fahrspaß als übertriebenen Realismus bietet. Allerdings läßt sich nach einer ersten Testfahrt gar nicht über mangelhafte Fahrphysik klagen. Die etwa zehn lizenzierten Automobile, vom New Beetle über Ford Mustang bis zu einem originalgetreuen Chicagoer Stadtbus, unterscheiden sich natürlich in Geschwindigkeit und Beschleunigung, aber auch ganz beträchtlich in Physik und Handling voneinander. Zirka 65 Kilometer Digi-Asphalt dienen als Bühne für wilde Autojagden durch ein virtuelles Chicago, das von allerlei unbeteiligten Verkehrsteilnehmern, aber auch von wachsamen Cops bevölkert ist. Da Ihr aber in keinem der fünf verschiedenen Rennmodi als Kavalier der Straße auch nur ansatzweise Siegeschancen habt, sind Gesetzesübertretungen häufig und Euch die Uniformierten stets knapp auf den Fersen. Neben dem Gegenverkehr hindern Euch zusätzlich noch eine breite Palette interaktiver Objekte wie Ampeln, Ziehbrücken, Wanderbaustellen, Parkuhren oder Verkehrsschilder am Fortkommen. Der große

Age of Empires II: The Age of Kings
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Ensemble Studios/Microsoft
Erscheinen geplant
Herbst '99







Der Rucksack dieses Helden ist gut gefüllt



Besonders auf ein ausgefeiltes Magiesystem wird bei Asheron's Call Wert gelegt

Midtown Madness
Genre
Action-Rennspiel
Hersteller
Angel Studios/Microsoft
Erscheinen geplant
Sommer '99

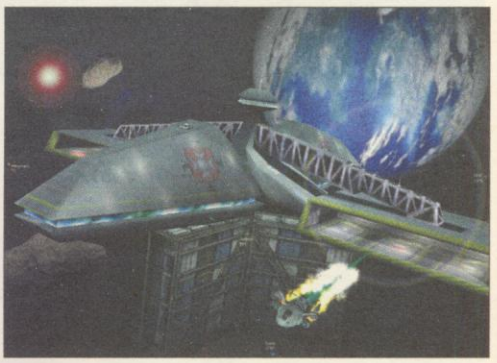
Asheron's Call
Genre
Online-Rollenspiel
Hersteller
Turbine Entertainment/Microsoft
Erscheinen geplant
Herbst '99

Allegiance
Genre
Online-Weltraum-action
Hersteller
Microsoft
Erscheinen geplant
Winter '99

Unterschied von Midtown Madness zu anderen Action-Rasern liegt in der Offenheit der Spielumgebung. So könnt Ihr über enge Gassen, die nur mit einem Kleinwagen befahrbar sind, Einbahnstraßen oder gar Bürgersteige abkürzen oder auch mal à la Blues Brothers quer durch ein Einkaufszentrum brettern, um Zeit zu sparen. Trotz der Verwendung originaler Automarken werden die Fahrzeuge im Lauf des Rennens echten Schaden nehmen, Ihr werdet die Reparaturbedürftigkeit Eurer Karre also nicht nur am zunehmend schlechteren Fahrverhalten, sondern auch an den Beulen im Blech erkennen.

MSN Gaming Zone

Mit mittlerweile vier Millionen registrierten Usern ist Microsofts Multiplayerservice MSN (www.zone.com) eine der größten Spieleplattformen im Internet. Neben simplen Brett- und Puzzlespielchen, die gratis zum Download bereitstehen, bietet MSN einige originale Microsoft-Onlinespiele, die nur gegen monatliche Gebühr zugänglich sind. In „Fighter Ace" könnt Ihr beispielsweise gegen bis zu 100 weitere Mitspieler gleichzeitig Luftkämpfe austragen, „UltraCorps" läßt Euch via Rundenstrategie um die Vorherrschaft in der Galaxis wetteifern. Mit „Asheron's Call" ist nun ein 3D-Rollenspiel in Entwicklung, das auch gegen so schwergewichtige Konkurrenten wie Ultima Online oder Everquest bestehen soll. Die dreidimensionale Welt wird 24 Quadratmeilen groß sein und alle möglichen Geländetypen – von Wüste über Gletscher bis zu Dungeons – bieten. Durch ein spezielles Allianzensystem, das die Macht eines Spielers auch durch die Zahl seiner Verbündeten bemißt, soll die soziale Interaktion zwischen Veteranen und Neueinsteigern erhöht werden. Natürlich wird es auch an Magie nicht mangeln, hunderte verschiedene Pulver, Amulette und Kräuter werden sich zu Zaubersprüchen kombinieren lassen. Interessant ist die Idee der „Spruch-Ökonomie": Je weniger Spieler einen bestimmten Zauber beherrschen, desto effektiver und folgenreicher ist dieser.

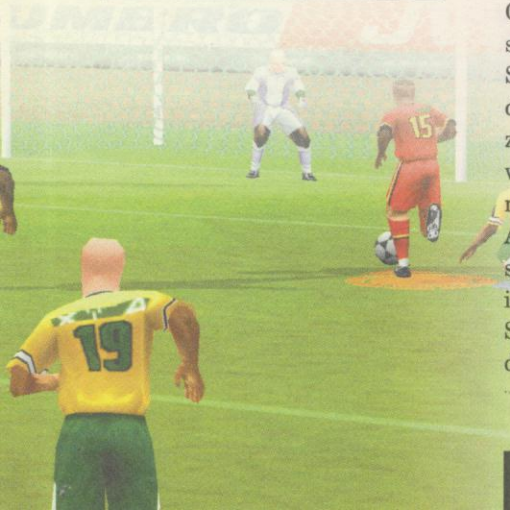


Eine Raumstation im Universum von Allegiance

Hauptsächlich 3D-Weltraumkampf erwartet dagegen Internet-Spieler ab Winter '99 bei „Allegiance". Bis zu 350 Teilnehmer werden sich in riesigen Schlachten gegenübertreten dürfen, wobei die Bildung von Allianzen und das Auftreten in ganzen Schwadronen von Raumschiffen grundlegend für eine lange und erfolgreiche Pilotenkarriere sein wird. Wer keine Lust hat, eines von 30 verschiedenen Gefährten durchs All zu steuern, kann sich aber auch einfach in den Kanonenturm eines großen Raumkreuzers hocken und sich auf Zielen und Zerstören konzentrieren. Dank detaillierter, 3D-beschleunigter Grafik und saftiger 3D-Stereo-Sounds versprechen die gleichsam taktischen wie actionhaltigen Raumkämpfe ein atmosphärisches und adrenalintreibendes Multiplayererlebnis.



Allegiance verspricht opulente Grafiken



Sportlicher Ehrgeiz

Im Genre der Sportspiele gab es zwar früher bereits einige Bemühungen der Redmonder, meist waren die Titel aber von durchschnittlicher bis kläglicher Qualität (man erinnere sich nur an das grausige 97er Microsoft Soccer). Dieses Jahr sollen nun gleich vier Titel rund um schwitzende Muskelpakete den Grundstein für eine erfolgreiche Produktlinie legen. Besonders der momentan noch „World Championship Soccer 2000" genannte Fußballtitel spielt sich bereits ganz ordentlich und könnte in die Spitzengruppe der Lederballsimulationen aufsteigen. Das mag auch daran liegen, daß mit den Entwicklern von Rage eine erfahrene Programmiertruppe angeheuert wurde, die zum einen aus dem fußballvernarrten England kommt, zum anderen bereits in der Vergangenheit hübsche und rasante Actionspiele (z.B. Incoming) abgeliefert hat. So sind auch einfaches Handling der Kicker und flottes Gameplay die hervorstechendsten Eigenschaften von „World Championship Soccer". Wie mittlerweile fast unumgänglich, diente Motion-Capturing zur möglichst realistischen Animierung der etwa 200 verschiedenen Bewegungen. Die gelenkigen Polygon-Kicker werden in neun verschiedenen Spielmodi zum Einsatz kommen, inwieweit allerdings originale Ligen im Spiel enthalten sein werden, ist noch fraglich und vom Erwerb teurer Lizenzen abhängig. Mit Ruud Gullit wird aber zumindest ein Fußballstar mit seinem originalen Namen im fertigen Spiel vertreten sein (wenn auch nur als Kommentator).

Neben der in den USA wenig beachteten Sportart Fußball hat Microsoft auch noch Simulationen dreier uramerikanischer Ballspiele in der Mache. Ein NFL-Football- und ein MLB-Baseball-Titel sollen die Übermacht von EA Sports auf dem US-Markt etwas schwächen, zusätzlich ist mit „NBA Drive 2000" ein, auch für Europa interessantes Basketballspiel für den Herbst '99 geplant. Wie bei der EA-Konkurrenz sollten alle 29 NBA-Teams, deren Spieler und Arenen mit originalen Namen, Logos und Uniformen für eine schnelle Partie oder die ganze Saison bereitstehen. Ebenso



Bei NBA Drive 2000 finden sich alle Originalteams



Die Bandbreite an Bewegungen schließt auch den Kopfball mit ein

wie in „NBA Live 99" werden die Gesichter der Spieler Emotionen widerspiegeln, und natürlich werden die Begegnungen – zumindest in der englischen Version – professionell kommentiert. Ob Gameplay und Handling allerdings an die mächtige Konkurrenz herankommen können, wird sich erst noch herausstellen müssen.

Volle Kontrolle

Mit zwei neuen Eingabegeräten steht der Sidewinder-Controller-Familie dieses Jahr gleich doppelter Nachwuchs ins Haus. Auf der ewigen Suche nach neuen Möglichkeiten, mit Joysticks und Konsorten Geld zu verdienen, ist das Sidewinder-Team über die Ego-Shooter gestolpert. Bisher hat es noch keine Firma geschafft, Spieler von der Kombination Tastatur/Maus auf eigens entwickelte Steuerhardware umzugewöhnen. Der ungewöhnlich aussehende „Zulu" soll diese schwierige Aufgabe nun bewältigen. Die Bewegung der Spielfigur geschieht beim Zulu mittels Steuerkreuz, acht Buttons plus Shift-Taste lassen sich frei belegen. Der sogenannte Mouse-Look, also der beliebig veränderbare Blickwinkel, wird durch die Bewegung des gesamten rechten Pad-Teils gesteuert, das mit der linken Seite über eine Art Kugelgelenk verbunden ist. Leider konnten erste Testspiele mit einem beliebten Ego-Shooter uns noch nicht von der Brauchbarkeit des Zulu überzeugen, bis Herbst kann sich aber, besonders im Hinblick auf die Setup-Software, noch einiges tun.

Ebenfalls im Herbst soll das Sidewinder Game Pad Pro auf den Markt kommen, das im Prinzip nichts anderes ist, als die konsequente Weiterentwicklung des beliebten Sidewinder Pads. Neben neuem Look und überarbeiteter Ergonomie gibt es eine entscheidende Neuerung: Das Pad ist von digitaler auf analoge Kontrolle umschaltbar und kann so z.B. auch sinnvoll in Flug- oder Rennsimulationen eingesetzt werden.

sf



Grafisch und spielerisch könnte Microsofts Soccer in der Oberliga mitspielen

World Championship Soccer 2000
Genre
Fußballsimulation
Hersteller
Rage/Microsoft
Erscheinen geplant
Herbst '99

NBA Drive 2000
Genre
Basketballsimulation
Hersteller
Microsoft
Erscheinen geplant
Herbst '99

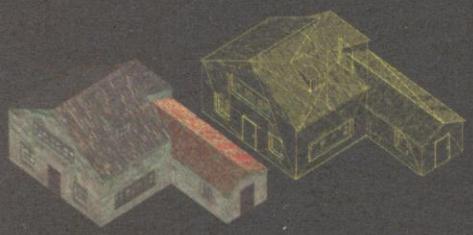


Der Zulu soll sich besonders für Ego-Shooter eignen



Die neue Generation des Sidewinder Pads: Das Gamepad Pro

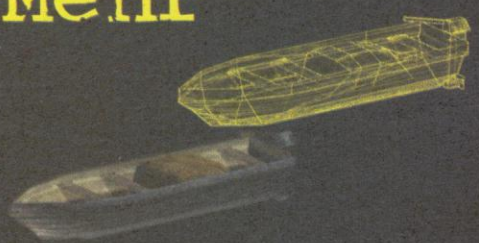
Infos & Demo unter
www.imagicgames.de



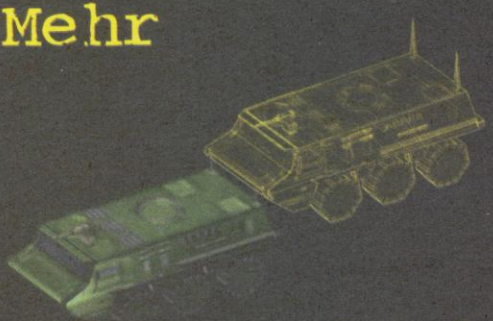
3D-Freiheit!
Mehr
(komplett rotier- & zoombare 3D-Welt)



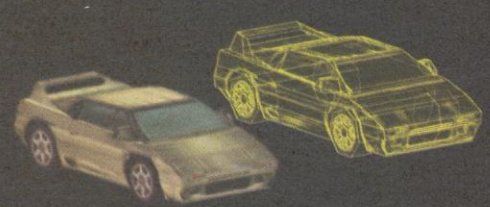
Waffen!
Mehr



Szenarien!
Mehr



Objekte!
Mehr interaktive



Gros
Ereig
werfe
vo

Mehr Feuer unterm Hintern!

Distribution: Guillemot GmbH, Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf. Österreich: Dynamic Systems KG, Werksgasse 71, A-8786 Rottensmann.
Schweiz: Videophon AG, Badenerstr. 555, CH-8046 Zürich



PC Games 11/98: "Eine Gruppe bis an die Zähne bewaffneter Söldner in Springerstiefeln und Tarnanzügen löst im Alleingang mörderisch spannende Einsätze. Kommt Ihnen bekannt vor? Finden Sie gut? Gibt's demnächst auch in 3D. Von Interactive Magic. Nennt sich Shadow Company. Und sieht schon jetzt mächtig cool aus."



Mit der deutschen Synchronstimme von FBI Special Agent Scully!

sse

gnisse

n ihre

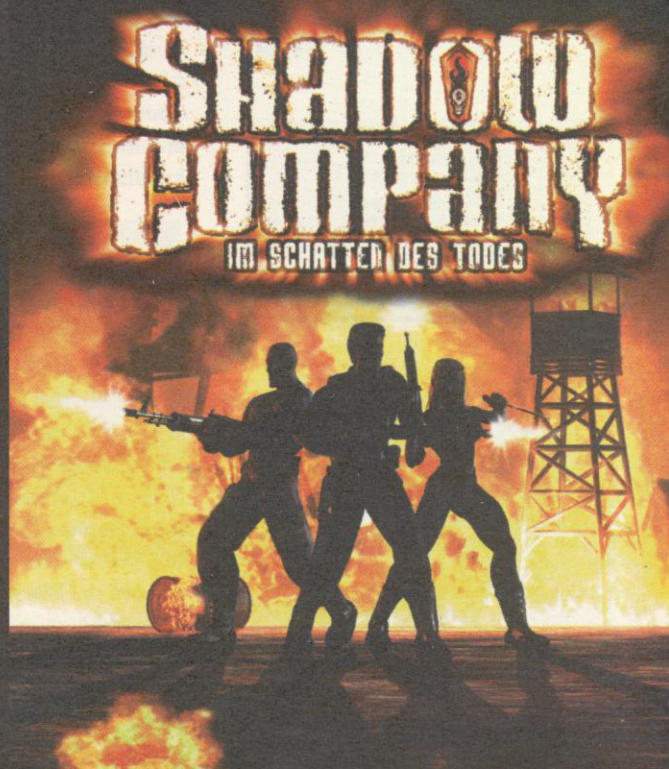
PC Joker 11/98: "Quasi 'Jagged Commandos' vor perfekter 3D-Kulisse."

GamesMania: "Commandos in 3D."

GamesZone: "Ersteindruck: Hervorragend"

GameStar 11/98: "Einer der potentiellen 3D-Echtzeit-Hits ... Shadow Company bedient sich gekonnt bei Genrekollegen und addiert tolle Features wie die realistische 3D-Umgebung."

rauS



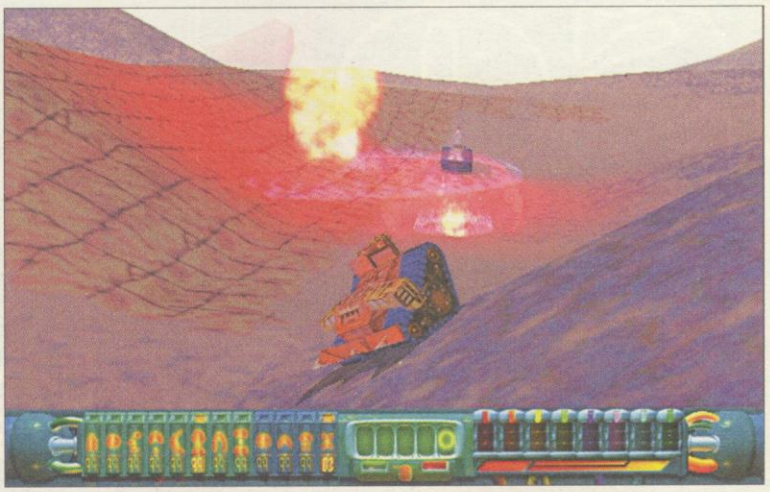
INTERACTIVE MAGIC

Demnächst auf PC CD-ROM!

Schottisches

Wild Metal Coun

Auch ohne grünhaarige Fellknäuel kommt der Spaß bei den zwei neuen DMA-Titeln nicht zu kurz



Die Atomrakete besitzt einen hübsch großen Explosionsradius



Für Anfänger ideal: Wegen seines niedrigen Schwerpunkts ist der Manta äußerst standfest

Wenn der Nationalsport eines Volkes darin besteht, mit karierten Tischdecken bekleidet Baumstämme durch die Gegend zu schubsen, dann läßt das schon auf eine gewisse humoristische Ader der Bevölkerung schließen. So ist es auch nicht erstaunlich, daß die Jungs von DMA Design, beheimatet in der Kleinstadt Dundee, stets eine gehörige Portion skurrilen britischen Witzes in ihren Spielen unterbringen. Besonders mit den weltweit erfolgreichen Lemmingen haben die Schotten gezeigt, daß Strategie und Taktik nicht immer knochentrocken und bierernst sein muß. Die zwei kommenden Spiele "Wild Metal Country" und "Tanktics" sollten nun beweisen, daß auch Panzerspiele mehr sein können, als knallharte Kriegssimulationen.



Wild Metal Country-
Genre
Actionspiel
Hersteller
Activision
Erscheinen geplant
April '99

Wild Metal Country

Wildgewordenes Metall treibt seit Jahrhunderten sein Unwesen auf den drei Planeten des Tehric-Systems, hochentwickelte Militärtechnologie, die sich seinerzeit wegen zu hoher künstlicher Intelligenz verselbständigte und die menschliche Bevölkerung zur Flucht zwang. Doch mittlerweile haben die Menschen ihre Kampfgeräte gehörig weiterentwickelt und besitzen endlich eine realistische Chance, die durchgedrehten Blechkameraden auf die ewigen Schrottplätze zu schicken. Allerdings ist die Rekolonisation der Planeten nicht der Hauptgrund für Euch, in einem von fünf Panzern eine menschenleere Landschaft nach anderen zu befrieden, zuallererst geht es um je acht unbezahlbare, hochenergetische Artefakte, die Ihr in jedem Level finden müßt.

So simpel wie ein gewöhnliches Fahrzeug werdet Ihr den Panzer allerdings nicht durch die dreidimensionalen Szenerien lenken können, für die beiden Ketten gibt es nämlich jeweils einen Vor- und Rückwärtsgang, die sich getrennt voneinander bedienen lassen. Zusätzlich wird die Steuerung durch den Geschützturm kompliziert, der beliebig in alle Richtungen gedreht werden kann, was eine gleichzeitige Änderung des Kamerawinkels bewirkt. Zunächst läßt sich der Schacht Eures Rohrs nur mit Standardmu-



Unser Rhino hat legt selbst große Türme in Schutt und Asche



Schwermetall

try & Tanktics

nition füllen, dank Unterstützung alliierter Hubschrauber, die großzügig Kisten in der Landschaft verstreuen, kommt Ihr aber im Lauf des Spiels auch in den Genuß weiteren Explosivmaterials wie Lenk- und Nuklearraketen, Hüpfgranaten oder sogenannter Magnatrons, Geschosse, die gegnerische Panzer durch magnetische Kräfte umzuwerfen vermögen. Auch unterschiedliche Minen dienen der Feindbekämpfung. Besonders witzig anzusehen sind dabei die "Jumping Jacks", die sich hüpfend gen Feind fortbewegen. Eure Tätigkeit besteht hauptsächlich darin, feindliche Vehikel in die Luft zu jagen, aber auch stationäre Geschütze, Generatoren oder Kanonentürme wollen aus dem Weg geräumt werden, um letztendlich einem Koloß von Endgegner gegenüberzustehen. In den ersten spielbaren Levels konnte besonders die akkurate Physik beeindrucken, Schwerkraft und Trägheit beeinflussen nämlich auf äußerst realistische Weise die Bewegung von Panzern und Geschossen. Besonderen Wert legt DMA auch auf die dreidimensionalen Soundeffekte, die bei High-End-Soundkarten und bis zu acht unterstützten Lautsprechern grandios zur Geltung kommen.



Der Computer hat auch fliegende Einheiten



Tanktics

Seit über zwei Jahren steht nun schon das reichlich seltsame Tanktics kurz vor der Veröffentlichung, und je länger die Verzögerung dauert, desto mehr durchgeknallte Ideen scheinen die Schotten in dieses – am ehesten in das Genre Echzeitstrategie einzuordnende – Spiel zu implementieren. Eure Aufgabe ist es, sämtliche bösen, schwarzen Panzer des Computergegners aufzureiben und so etliche, in vier verschiedenen Zeitzonen gelegene, isometrische Landschaften unter Eure Kontrolle zu bringen. Wichtigstes Werkzeug ist dabei die Part-O-Matic, eine wundersame Maschine, bei der Ihr in die eine Öffnung alles, was nicht niet- und nagelfest ist, hineinwerft, um aus der anderen Öffnung nach kurzer Zeit Bauteile für Eure Panzer zu erhalten. So recycelt Ihr Steine, Schrott oder gar Schafe zu Motor-, Ketten- und Waffenmodulen, die Ihr dann beliebig zu Kriegsmaschinen aus bis zu zehn Teilen zusammensetzen könnt. Schafe spielen in Tanktics eine ganz besondere Rolle. Neben ihrer Bedeutung als Ressource könnt Ihr sie auch auf ein Laufrad setzen, um die Produktionsgeschwindigkeit Eurer Part-O-Matic zu erhöhen, oder Ihr entflammt das Tierchen, indem Ihr es in einen Lavasee werft und zündet dann mit dieser animalischen Fackel feindliche Gefährte an. Klingt ziemlich bescheuert? Ist es auch, und das ist nicht die einzige Absurdität, auf die Ihr im Spielverlauf stoßen werdet. Um Steuerung und Spielprinzip zu kapieren und auch in höheren Spielstufen eine Chance zu haben, dürft Ihr Euch zunächst an acht Trainingsleveln probieren, bevor es mit der Tanktics-Taktik ernst wird. Im Gegensatz zu Wild Metal Country, bei dem der ganze Spaß erst richtig im Multiplayermodus losgeht, wird Tanktics ausschließlich für Solospieler geeignet sein. *sf*



Eine Schlacht ist voll im Gange



Dank Part-O-Matic sind hier schon einige Tanks einsatzbereit



Schafe sind vielseitig verwendbar. Dieses dient als Rohstoff für Panzerteile.

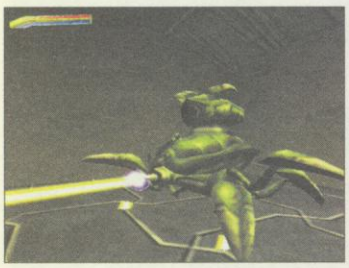
Tanktics
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Activision
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Skout

Deutsche Konkurrenz für „Unreal“ & Co.



Diesen Kontrahenten haben wir in die Zange genommen



Euer Blechkamerad kann enorm austeilen



Laßt die Waffen sprechen, bevor der Widersacher auf Eure Anwesenheit reagieren kann

Skout
Genre
Action
Hersteller
Soft Enterprises
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

Das Privileg, zünftige Ballerepen zu inszinieren, war bislang amerikanischen Software-Firmen vorbehalten. 3D Realms, Valve, id Software, Epic Megagames, Ritual Entertainment oder Monolith versorgen die Actionfans kontinuierlich mit Shooter-Orgien. Deutsche Entwickler realisieren lieber einen weiteren Fußballmanager oder die nächste knochentrockene Wirtschaftssimulation. Und sollten sich trotzdem einmal hiesige Programmierer in dieses Terrain verirrt haben, so bekleckerten sie sich nicht gerade mit Ruhm.



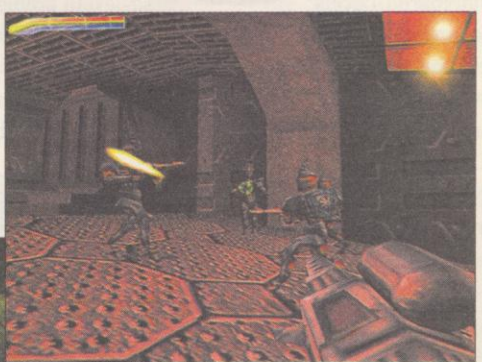
Gleich hetzen wir dem Gegner die Drohne auf den Hals

Man erinnert sich beispielsweise noch heute mit Grauen an den stümperhaften Versuch eines Ego-Shooters mit dem Titel „Angst“, dessen Technologie einem wirklich das Blut in den Adern gefrieren ließ.

Ausgerechnet in einer Zeit, in der mittlerweile das Genre durch „Half-Life“ die Spieltiefe entdeckt hat, will sich abermals eine deutsche Company mit ihrem Produkt gegenüber der internationalen Konkurrenz behaupten. Das Verblüffende daran ist, daß dieses mutige Unterfangen durchaus Erfolgsaussichten besitzt.

In „Skout“ von Soft Enterprises („Project Paradise“ und „The Hidden Below“) verkörpert der Spieler den bis an die Zähne bewaffneten Titelhelden, der gemeinsam mit einer Kampfdrohne den Planeten Lugubrios von einem tyrannischen Alienvölkchen, den Kybernoiden, befreien muß. 21 Level gilt es voraussichtlich zu überstehen, wobei taktische Elemente das martialische Spielgeschehen auflockern sollen. So läßt sich beispielsweise der mechanische Kamerad mit Hilfe von Tastaturbefehlen dirigieren und kann in Gebiete vordringen, zu denen dem Spieler selbst der Zutritt verwehrt bleibt. In den riesigen Abschnitten wollen zudem einige Aufgaben erledigt (Geiseln befreien, Kraftfeldgeneratoren umprogrammieren etc.) sowie Puzzles gelöst werden. Neben der Drohne werden Euch gelegentlich sogar computergesteuerte Charaktere bei der Erfüllung Eurer Mission behilflich sein.

Die selbst programmierte Engine sorgt dabei für eine beachtliche Optik, wie sie uns bislang nur „Unreal“ präsentieren konnte. Dynamische Lichtquellen in den schillerndsten Farben, Lens-Flare- sowie Transparenz-Effekte, Spiegelungen und Nebel garantieren unter anderem einen visuell hochwertigen Ballerspaß. Den über ein Dutzend Kontrahenten wird durch mehr als 1500 Animationsphasen und einer ausgefeilten KI virtuelles Leben eingehaucht. Obendrein sind die Körperpartien der Gegner in zahlreiche Trefferbereiche unterteilt, was eine ungemein exakte Kollisionsabfrage ermöglichen soll. Bereits im Frühjahr werden wir erfahren, ob Soft Enterprises mit ihrer anspruchsvollen Ego-Ballerei den amerikanischen Genre-Giganten trotzen kann. *cis*





Viele verschiedene Schergen müßt Ihr aufs Korn nehmen



Warum SPORTS lesen?



Grund No.6

Weil SPORTS da ist, wo's am heißesten hergeht!

die AGENTUR. HH

Es gibt viele Gründe, SPORTS zu lesen. Dazu gehört, daß wir Sie über die aktuellen Events der Trendsportszene mit packenden Fotos und spannenden Reportagen auf dem laufenden halten. Lernen Sie SPORTS jetzt per Miniabo kennen, und freuen Sie sich darüber hinaus auf Insider-Artikel über die klassischen Sportarten und exklusive Interviews mit den Top-Stars.

Das Miniabo:

Schicken Sie mir drei aktuelle Hefte von SPORTS und die wasserdichte Digital-Uhr* mit farbigem LCD-Display und elektrischer Backlight-Funktion für nur DM 15,–.

***(auch in Blau erhältlich)**



+

3 x



Ja, ich bestelle 3 x SPORTS + Digital-Uhr für nur DM 15,–

Bitte senden Sie mir drei Ausgaben von SPORTS und dazu die Digital-Uhr in ❑ Gelb ❑ Blau für nur DM 15,–.

Name/Vorname Telefon

Straße/Nr. Geburtstag

PLZ Ort

Entscheide ich mich nach der 3. Ausgabe zum Weiterlesen, zahle ich für SPORTS im Jahr nur DM 72,- (inkl. Porto, Auslandspreise auf Anfrage). Andernfalls schicke ich innerhalb 1 Woche nach Erhalt des 3. Heftes eine kurze Absage, und alles ist erledigt. Ich kann ein evtl. Abonnement aber auch später fristlos beenden.

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ bequem und bargeldlos durch Bankeinzug

Kontonummer

BLZ Geldinstitut

☐ mit beiliegendem Scheck

Datum Unterschrift

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb 1 Woche (Poststempel) beim SPORTS Leser-Service, Postfach 50 09 03, 22709 Hamburg, schriftlich widerrufen kann. Dies bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift

59.663

Datum Unterschrift

Senden Sie den Coupon an:
SPORTS Leser-Service, Postfach 50 09 03, 22709 Hamburg oder per

Fax: (0 40) 38 90 63 02

Schweizer Leser wenden sich bitte an den: SPORTS Leser-Service, Postfach, CH-6002 Luzern

Verraten Sie uns noch Ihre Hobbies?

Vertrauen gegen Vertrauen: Diese Vereinbarung kann innerhalb von 1 Woche (Poststempel) widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an den SPORTS Leser-Service, Postfach 50 09 03, 22709 Hamburg. Schweizer Leser

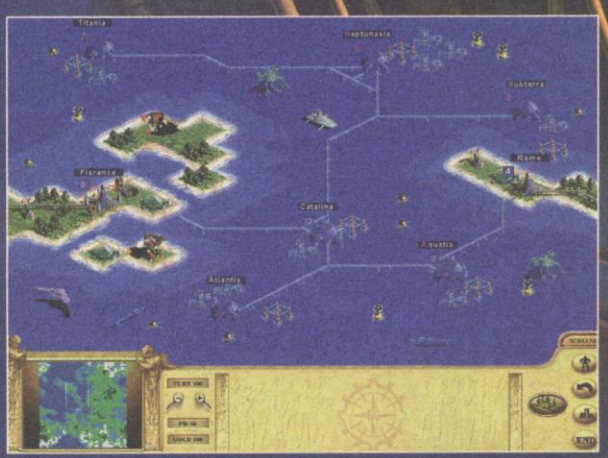
WAGEN SIE DEN NÄCHSTEN SCHRITT





BEFEHLEN, VERTEIDIGEN UND EROBERN SIE

Werden Sie Befehlshaber mächtiger Armeen, und treffen Sie gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Entscheidungen. Stationieren Sie über 65 detaillierte Einheiten, verwenden Sie Waffen aus 7000 Jahren Zeitgeschichte, und machen Sie sich über 100 technische Neuerungen zunutze.



BESIEDELN SIE DEN PLANETEN UND DEN WELTRAUM

Folgen Sie den Spuren der Menschheit, und setzen Sie Zeichen für die Zukunft. Errichten Sie Weltraumkolonien, und geben Sie Ihrem Waffenarsenal mehr Power. Entdecken und bauen Sie Meeresressourcen ab und lassen daraus gigantische Unterwasser-Imperien entstehen.

Civilization: Call to Power © 1998 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Call to Power ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. CIVILIZATION-Computerspiele © 1991 - 1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION ist ein Warenzeichen bzw. eingetragenes Warenzeichen von MicroProse, Inc. oder der ihnen angegliederten Unternehmen. Entwicklung und Verkauf dieses Produktes unter Lizenz von MicroProse. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION



Das erfolgreiche Strategiespiel geht in die nächste Runde

CIVILIZATION®
CALL TO POWER™

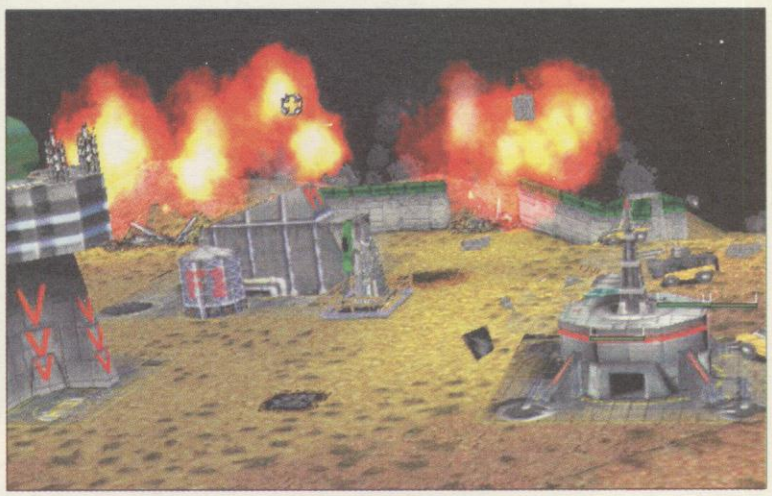
NEUERUNGEN IN CALL TO POWER

Weitere Einheiten, Gebäude, Weltwunder und Technologien • Neue eindrucksvolle Herrschaftsgebiete: Weltraum und Ozean
Komplett animierte, hochauflösende 16-Bit-Grafik • Neuartige Strategien, inklusive unkonventioneller Kriegsführung • Zeitsparendes Interface
Verbesserte Diplomatie- und Handelsoptionen • Szenario-Editor • Mehrspieler-Partien über Internet und LAN
Brandneue Weltwunder in berauschenden Bildern

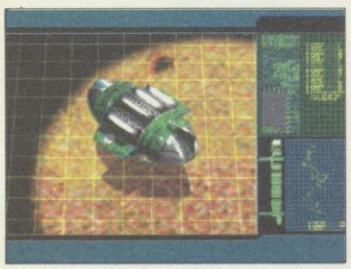
www.activision.de Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, wenden Sie sich an: info@activision.de

Warzone
Nach der

Die nächste Generation der Echtzeitstrategie steht an



Flammendes Inferno. Die grüne Basis hat ihre besten Zeiten gesehen, nicht wahr?



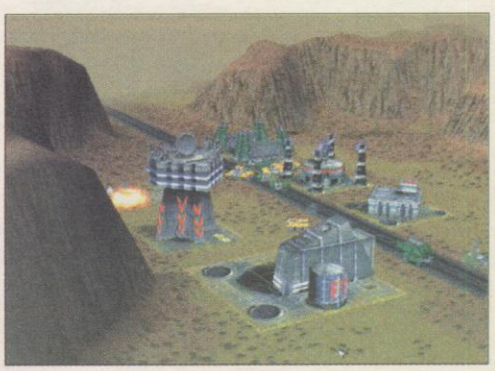
Das Missionsbriefing erklärt in einfachen Worten, wo unsere kleine Mannschaft diesmal ihren Kopf riskiert



Flammenwerfer spielen ihre Stärke im Nahkampf aus

Warzone 2100
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Pumpkin/Eidos
Erscheinen geplant
April '99

Im hierzulande nach wie vor beliebtesten Genre, der Echtzeitstrategie, bahnt sich ein Generationswechsel an. Alle Welt wartet ungeduldig auf Westwoods Fortsetzung des Megasellers, aber andernorts ist man ebenfalls nicht faul. Ob in Polen (Earth2150) oder in England (Warzone 2100) engagierte Entwicklerteams erarbeiten erhebliche Fortschritte, sowohl in der grafischen Darstellung als auch im Gameplay. Schon das 3D-Terrain und die echtzeitberechneten Polygon-Einheiten in Total Annihilation waren ein Schritt weg vom Echtzeiteinerlei der Clone&Conquer-Welle. Das alles läßt sich aber noch toppen, wie uns die hier gezeigten Screenshots beweisen. 3D-Terrain entfaltet sich nämlich erst zu ganzer Pracht, wenn ein Spiel eine frei wählbare Perspektive bietet, wie wir es z.B. von Myth kennen. Außerdem vermittelt die steuerbare Kamera im Gegensatz zur simplen Vogel- oder Isoperspektive anderer Games doch einiges mehr an Actionfeeling. Warzone 2100 konzentriert sich nun auf die „klassischen" Aspekte der Kriegsspielkunst. Ihr baut Eure Basis auf – dazu gibt es wieder spezielle Konstruktionsfahrzeuge – errichtet die notwendigen Gebäude und beginnt mit Produktion und Forschung. Hier beginnen schon die Unterschiede zur Genrevergangenheit. Der Finanzhaushalt wird nicht durch Minen oder Materiequellen geregelt, sondern durch putzig animierte Ölförderpumpen, die sich an dafür geeigneten Plätzen aufstellen lassen. Herstellung und Wissenschaft spielen sich zwar in spezialisierten Baulichkeiten ab, sind aber bespielhaft gut zu kontrollieren. Da in der Werkzeugleiste Symbole für die verschiedenen Tätigkeitsbereiche des Warzone-Kommandeurs zur Verfügung stehen und die angewählte Funktion als halbtransparentes Feld ausklappt, könnt Ihr Nachschub und Weiterentwicklung auch parallel zu heißen Gefechten regeln. Dadurch wird ein bisher unerreichter Grad an Übersichtlichkeit erzielt, der den Spielspaß doch ganz erheblich anhebt. Aber auch sonst wird an Innovationen und sinnvoller Weiterentwicklung nicht gespart. Ihr baut Eure Basis im Laufe der Kampagne nicht etwa zig-mal auf wie in herkömmlichen Strategiespielen, sondern erweitert sie nur, wenn neue Technologien zur Verfügung stehen. Die Grundausstattung, also Kraftwerk, Fabrik, Forschungszentrum und Kommandozentrale, bleibt unverändert stehen und wird höchstens einmal mit einem Upgrade versehen. Gerade im Bereich der Defensivbewaffnung tut sich aber im Spielverlauf so einiges, daher könnt Ihr Eure Basis nach und nach mit Zäunen, Mauern, Granatwerfern, Kanonen und Raketentürmen vor unlieb-



Eine typische Basis, leider noch ohne Verteidigungseinrichtungen

2100
Apokalypse



Die halbtransparenten Werkzeugleisten für Produktion, Konstruktion und Forschung erlauben volle Kontrolle, ohne die Sicht aufs Geschehen zu versperren

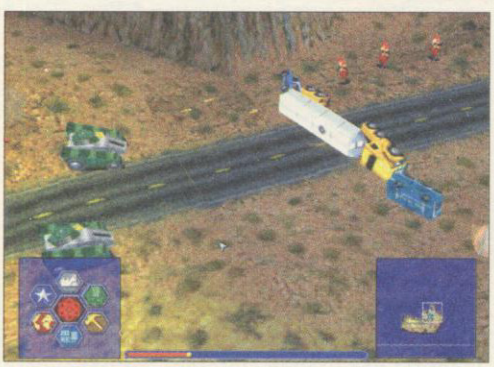


Da behaupte einer, Stadtleben wäre nicht ungesund

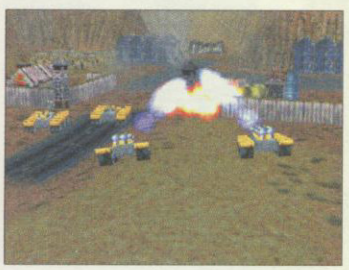
samen Gästen schützen. Nachdem Ihr das eigentliche Operationsgebiet rund um Euren Stützpunkt von den postapokalyptischen Schrottpiraten gesäubert habt, schickt Euch die Zentrale ein Transportflugzeug, das zehn Eurer besten Einheiten zu ihrem neuen Wirkungsgebiet bringen. Die besten Einheiten? Dabei spielt nicht nur der technische Entwicklungsstand eine tragende Rolle, sondern auch der Erfahrungslevel nach bestandenen Gefechten. In nicht weniger als neun Beförderungsrängen entwickeln sich die Units vom blutigen Anfänger zum eiskalten Helden, was ihren Kampffähigkeiten sehr zustatten kommt. Da lohnt sich doch die Reparatur, die übrigens von den dafür vorgesehenen Fahrzeugen selbsttätig ausgeführt wird. Immer wieder erwerbt Ihr neue Technologien, die Euch direkt zum Konstruktionsfenster locken. Dort könnt Ihr aus den vorhandenen Komponenten – Chassis, Antrieb, Bewaffnung – neue, noch schlagkräftigere Fahrzeuge zusammenstellen. Auch das geht, wegen der übersichtlichen Bildschirmaufteilung, ganz nebenbei leicht von der Hand, ohne vom Kampfgeschehen allzusehr abzulenken. Sind fortschrittliche Units konstruiert, dann solltet Ihr sie flugs in Bauauftrag geben. Ihr habt die Möglichkeit, Eure fernab der Basis operierenden Verbände mit neuen Nachschubflügen zu unterstützen und weitere Zehnerpackungen von MG-, Flammenwerfer-, Kanonen- oder Raketenträgern auf den Feind zu hetzen. Die Aufträge drehen sich zumeist um die Zerstörung feindlicher Basen und den Erwerb von dort untergebrachten Artefakten, also Gegenständen, die Technologie aus der Zeit vor der Apokalypse enthalten. Durch Re-Engineering und Analyse dieser Technik erweitert sich Euer Wissensstand. Schon die vorliegende spielbare Betaversion offenbart, daß Warzone 2100 eine neue Meßlatte für Echtzeitstrategien aufstellen wird, an der sich die anderen, in diesem Jahr erscheinenden Spiele messen müssen. Nicht nur Grafik und Bedienungsfreundlichkeit, sondern auch eine geradezu exzellente KI machen es zu einem echten Vergnügen. Das Gruppieren von Granatwerfertanks mit Radarwagen, um versteckte Feinde bombardieren zu können, oder von kanonentragenden Panzern mit Kommandoeinheiten bringen zusätzliche Möglichkeiten ins Gefecht und verringern das Mikromanagement gerade in hektischen Momenten.

Und die echte 3D-Unterstützung, wahlweise in D3D oder Glide (3Dfx), erlaubt immer wieder berauschende Ausblicke auf die insgesamt drei Terrainsets – Wüste, Stadtruinen und Gebirge – in den drei Kampagnen.

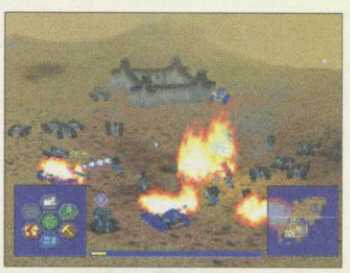
fe



Diese Barrikade aus umgestürzten Autos dürfte kein großes Hindernis sein



Diese befestigte Ansiedlung enthält bestimmt wertvolle Artefakte



Technische oder zahlenmäßige Überlegenheit, letztlich entscheidet die Strategie

Vampire:
The Masquerade

Eine ewige Welt der Dunkelheit – wer sie betritt, kann sie niemals mehr verlassen...

Bereits in der vorigen Power Play berichteten wir über Activisions neueste vampiristische Ambitionen – inzwischen brachten wir durch beharrliches Beißen von Pressesprechern weitere Informationen in Erfahrung, die wir Euch einfach nicht vorenthalten können. Zum besseren Verständnis ist aber vorher ein kleiner Exkurs in die Gesellschaftsordnung der Hals-Löcherer vonnöten...





Die lichtscheueste Party, die es in der Geschichte des Rollenspiels je gab...

...aber längst nicht so lichtscheu wie dieses Gesindel!



Christof ist auf gräßliche Art verändert worden – auch wenn man es nicht auf den ersten Blick sieht...

Die Vampire sind nämlich weder Demokraten noch untereinander besonders einig: Erstens existiert daher eine strenge Hierarchie, die sich normalerweise nach der Stellung eines Vampirs in der Generationenfolge richtet. Die Ältesten sind also auch die Mächtigsten, und das gilt nicht nur in Bezug auf weltliche Macht, sondern ebenso für magische Fähigkeiten. Der älteste Vampir einer Stadt ist daher normalerweise der sogenannte Prinz, ein in vielerlei Hinsicht absoluter Alleinherrscher seiner Domäne.

Andererseits jedoch hält sich die Macht der Langzähne auch wieder in Grenzen, weil sie verschiedenen Clans angehören. Diese Clans sind zum Teil geographisch organisiert (in Amerika etwa gibt es andere Sippen als in Europa), unterscheiden sich aber auch sehr stark in ihren Zielen und ihrer Weltanschauung. Doch selbst innerhalb eines Clans kann es zu enormen Rivalitäten kommen. Und so geschieht es, daß Christof Romauld, ein Kreuzritter aus dem 12. Jahrhundert, in grauenhafte Ereignisse verstrickt wird: In den kriegerischen Wirren seiner Zeit verwundet, sucht er Heilung in einem Prager Kloster – doch gleichzeitig leidet Prag unter den Attacken eines besonders brutalen Vampir-Clans, der in einer nahegelegenen Silbermine haust.

Als Kreuzritter erklärt sich Christof natürlich bereit, die Nachtgeschöpfe zu bekämpfen. Zunächst verläuft dieser Krieg auch durchaus erfolgreich – bis Christof eines Abends einer Horde Untoter in die Arme läuft. Nunmehr selbst ein Blutsauger, stellt er fest, daß er von Angehörigen des Brujah-Clans angefallen wurde, den Todfeinden der Vampire aus der Silbermine. Gefangen in der Welt der Dunkelheit bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich in die Ränkespiele der Clans hineinziehen zu lassen. Der zweite Teil des Action-Rollenspiels ist dann in der Gegenwart angesiedelt – wo der jetzt in London ansässige Christof von den Schatten der Vergangenheit eingeholt wird und erneut gegen seine eigene grausige Gattung kämpfen muß... *jn*

Vampire: The Maskerade
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Nihilistic/Activision
Erscheinen geplant
Ende '99

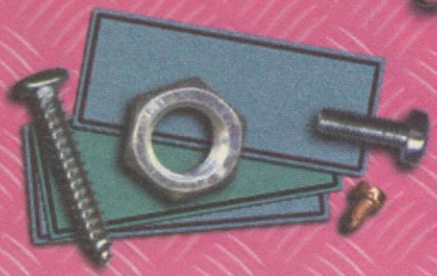
BÜCHER MIT BISS: VAMPIRE ZUM LESEN



Das Vampire-Universum kann man nicht nur spielenderweise (in Form der Pen & Paper-Rollenspielvorlage oder bald als Computergame), sondern auch im bequemen Ohrensessel schmökernd genießen. Von Robert Weinberg erschien beispielsweise kürzlich bei Fantasy Productions die Romantrilogie „Die Maskerade des Roten Todes". In den drei Büchern „Blutfehde", „Unheilige Allianz" und „Keines Herren Knecht" (jeweils 16,90 DM) wird die Geschichte einer mächtigen Verschwörergruppe unter den Vampiren erzählt, die die Herrschaft über die Welt an sich reißen möchte. Und niemand kennt die Identität des uralten Untoten, der dabei die Fäden zieht. Fast niemand...

Playcom

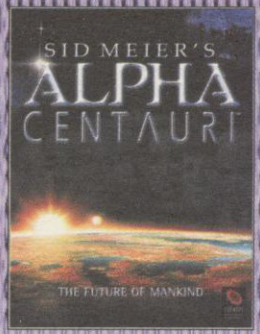
Internet-eMail
info@playcom.de



D Bestell 0361 - 49 29 300
Fax 0361 - 49 29 292

A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

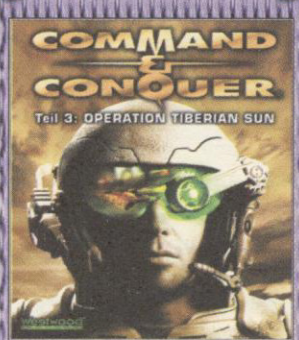


PC-CD
Alpha Centauri
DV DM 79,99

Kostenlos!



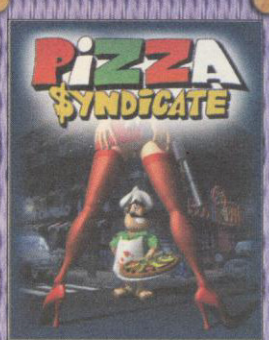
Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den akuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



PC-CD
Command & Conquer 3
DV DM *89,99



PC-CD
Requiem
DA DM *69,99



PC-CD
Pizza Syndicate
DV DM *74,99



PC-CD
Turok 2
DV DM *69,99

Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0180 / 5 211 220

- *Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.*
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*

*Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.*
-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Le Mans 24 Hours



Diesen Sommer kommt er – der ultimative Test für Mensch und Maschine



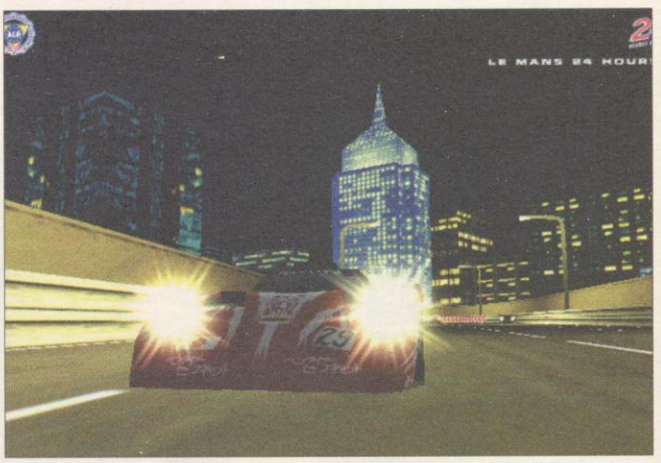
48 originale PS-Monster des 98er-Rennens lassen sich im Spiel finden und verwenden

Seit 1923 geht es in der ansonsten recht verschlafenen französischen Kleinstadt Le Mans für jeweils eine Woche im Jahr so richtig rund. Regelmäßig im Frühsommer findet dort nämlich ein Ereignis statt, das unsere westlichen Nachbarn voller Stolz „das härteste Autorennen der Welt" nennen: die 24 Stunden von Le Mans. Knapp 5000 Kilometer legen die Pilotenteams in dieser Zeit zurück, eine ermüdende und etwas nervtötende Tätigkeit, wenn man bedenkt, daß dazu ein gerade mal 13,6 km langer Rundkurs dient.

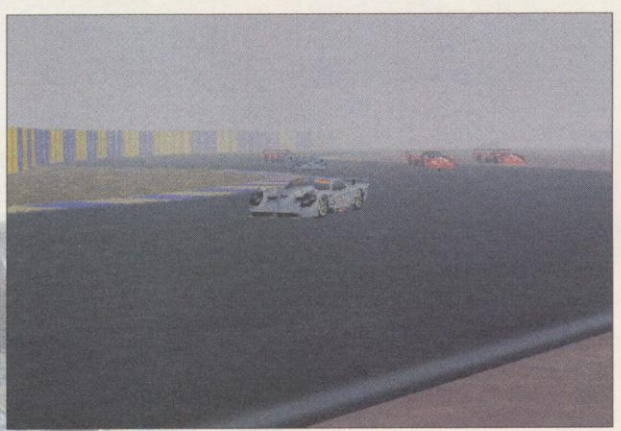
Die Strecke, die zum größten Teil über öffentlichen Grund führt, wurde nun von der englischen Programmiertruppe Eutechnyx originalgetreu am Computer nachgebaut, um auch Rennspieler einmal in den Genuß des Asphaltmarathons kommen zu lassen. Ganze 24 Stunden werdet Ihr zwar weder im Arcade- noch im Simulationsmodus am Steuer sitzen müssen, da aber aufgrund der Thematik Ausdauer und Durchhaltevermögen ein wichtiger Aspekt des Rennens sind, wird die zu absolvierende Mindestfahrdauer um einiges höher liegen als bei der Genrekonkurrenz. Dank Lizenz und Unterstützung durch den Veranstalter ACO (Automobile Club de l'Ouest) bekommt Ihr in drei Fahrzeugklassen (GT1, GT2, Prototyp) insgesamt 48 originalgetreue Boliden zur Verfügung gestellt, die sich sogar – einen leistungsstarken Rechner vorausgesetzt – alle gleichzeitig auf der Piste befinden können. Von BMW über Ferrari bis Porsche werdet Ihr die edelsten Sportkarossen aller wichtigen Autobauer verwenden dürfen. Sagen Euch die Originaleinstellungen Eures Fahrzeugs nicht zu, stehen Telemetriebildschirme und Tuningmenüs bereit, um nach Gutdünken an Motor oder Getriebe herumzuschrauben. Bedeutsam für das Erreichen einer guten Plazierung ist vor allem das strategische Ansteuern der Pit Stops, wo Ihr immer wieder Kraftstoff nachfassen müßt, aber auch – die Fahrleistung beeinträchtigende – Schäden an Motor oder Reifen ausmerzen könnt. Stolz sind die Programmierer vor allem auf die wechselnden Witterungsverhältnisse und den sanften Übergang von Tag zu Nacht. Da nur ein einziger Kurs auf die Dauer doch etwas langweilig würde, bekommt Ihr zusätzlich ein paar Phantasiestrecken mitgeliefert. Zudem könnt Ihr in einem Karrieremodus eine ganze Meisterschaft lang um Punkte kämpfen und dabei sogar das Team und den Wagen während der Saison wechseln, vorausgesetzt Ihr bekommt Angebote aufgrund überzeugender Leistungen. *sf*



Auch das Michelin-Männchen macht den Fahrern seine Aufwartung – in voller Lebensgröße



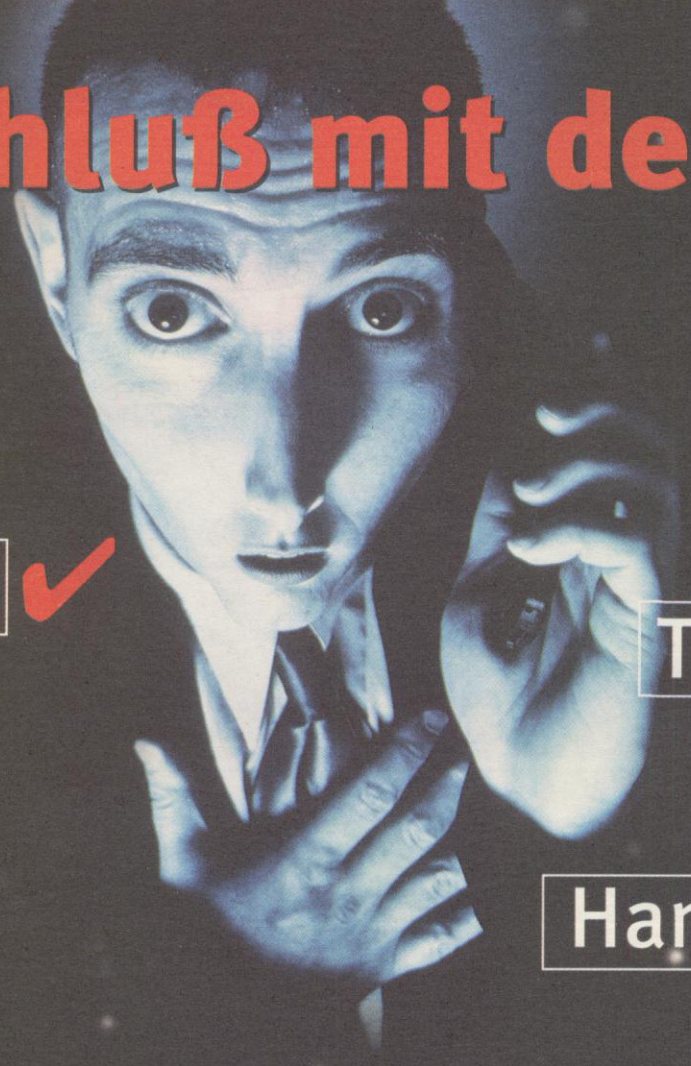
Als Bonus gibt's ein paar Zusatzstrecken



Das Wetter kann sich schlagartig ändern

Le Mans 24 Hours
Genre
Rennsimulation
Hersteller
Eutechnyx/Infogrames
Erscheinen geplant
Juni '99

Schluß mit den Fragen!



ISDN ✔

Fax ✔

Telefon-Tarife ✔

Handy ✔

Hier kommen Antworten ▸▸▸▸▸

Jetzt ist Schluß mit den ratlosen Gesichtern, wenn es um den Umgang mit moderner Telekommunikations-Technik geht!

Endlich gibt es **newcom**, das Ratgeber-Magazin, mit dem Fax, Handy, ISDN und Co. auf Anhieb für Sie arbeiten - und nicht umgekehrt.
Sofort verständlich, ohne „Fach-Chinesisch“ und mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen. Mit Kauftips und Tests, für die allein die Alltagstauglichkeit das Maß aller Dinge ist.

Do it with a smile. Do it with newcom.



Ab 17.03.99 überall im Handel - für nur 6 Mark!



Fighting Steel

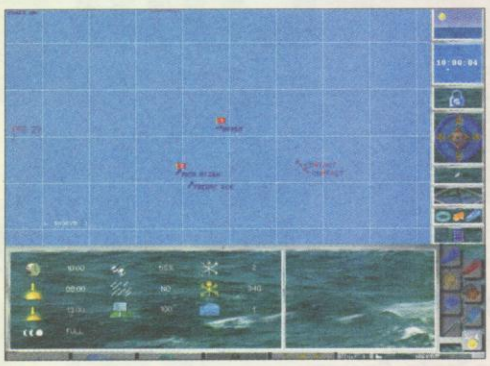
Die Giganten der Weltmeere waren bisher schon Gegenstand von strategischen Simulationen – nun setzt SSI neue Maßstäbe



Die Admiral Hipper auf Abfangkurs: Ziel ist ein russischer Versorgungskonvoi



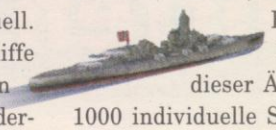
Nachdem in der Geschützsteuerung Angriffsart und -Ziel bestimmt wurden, grollen die schweren Kanonen

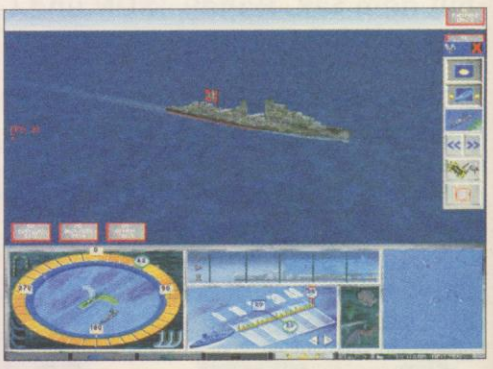


Die zuschaltbare Übersichtskarte gibt die Positionen der eigenen und feindlichen Schiffe an

Fighting Steel
Genre
Strategie
Hersteller
SSI/TLC
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Es ist ja nicht gerade so, daß Seeschlachtsimulationen, angesiedelt in der hohen Zeit der Schlachtschiffe 1939-45, bisher keinen Einzug in die Spielewelt gehalten hätten. Wie auch – bietet doch die Situation eines Flottenadmirals ganz besonderen taktischen Reiz. Schon die Seekriegführung der Segelschiffära verlagerte sich zusehends vom Nahkampf mit Säbel und Enterhaken zum distanzierten Artillerieduell. Eichenholzbeplankte Linienschiffe mit gegossenen Bronzekanonen waren die ersten Werkzeuge moderner maritimer Kriegskunst. Aber erst die Einführung von Stahlpanzerung, gezogenen Geschützen mit Explosivmunition und Dampfturbinenantrieb verwandelte das klassische Feuergefecht auf Rufweite in ein verzwicktes strategisches Rätsel. Waffenreichweiten über den sichtbaren Horizont hinaus, Maschinenleistungen von bis dahin unbekannter Dimension, Torpedos mit vergleichsweise kurzer Reichweite, aber tödlicher Zerstörungskraft, waren Komponenten eines technisierten Gefechtsablaufs. Die Hauptrolle spielten die Schlachtschiffe und -kreuzer, die größten je von Menschenhand erbauten Waffensysteme, wenn man von modernen Flugzeugträgern einmal absieht, die eher indirekte Gefechtswirkung besitzen. Von diesem Thema geht eine morbide Faszination aus, die von der Traditionsfirma SSI in neues, dreidimensionales Gewand gekleidet wird. Der Spieler wird dabei in die verantwortungsvolle Position des Flottenkommandeurs gehievt, der sich in einem Dutzend historischen Einzelszenarien oder insgesamt vier Kampagnen bewähren muß. Briten gegen Reichsdeutsche im Atlantik oder Yankees gegen die Söhne Nippons rund um Guadalcanal sind dabei die Parteien und Akteure des Geschehens. Die 3D-Engine war übrigens schon einmal in einem Nebenerzeugnis der Strategie- und Simexperten zu sehen, dem familienfreundlichen Buccaneer. Dreh- und wählbare Perspektiven, animierte Geschützsalven und Explosionen, scheinwerfergestützte Nachtgefechte und wechselnde Wetterlagen, mit Regenschauern und Nebelschwaden bieten auch etwas fürs Auge. Und das Spiel käme letztendlich nicht von SSI, wenn nicht ein umfangreicher Editor und eine wahre Enzyklopädie der Kriegsschiffe dieser Ära enthalten wären. Über 1000 individuelle Schiffe der vier beteiligten Nationen in über 90 Klassen werden dabei ausführlich und detailliert beschrieben, 50 Geschütz- und 13 Torpedotypen der beteiligten vier wichtigsten kriegführenden Nationen wollen vom Kommandeur mit passenden Aufgaben betraut werden. *fe*

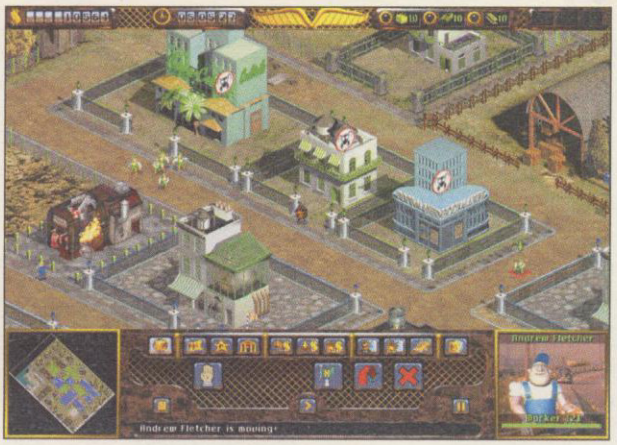




Die zweite Division mit drei Zerstörern im Navigationsmodus. Hier werden Kurs und Geschwindigkeit festgelegt.



Street Wars



Ein Panorama des alltäglichen Wahnsinns. Gefährliche Gangsterbanden, arbeitskraftzersetzende Stripbars, kollektenhungrige Kapellen und beschauliche Wohnviertel

Wenn Knollennasen auf die schiefe Bahn geraten... wird aus der Knuddel-WiSim schnell ein Gangsterepos

Deconstructor wäre zwar auch ein guter Name gewesen, weil er auf das Vorgängerspiel hinweist und gleichzeitig sagt, daß es hier weniger um's brave Aufbauen, sondern eher das Zerden-

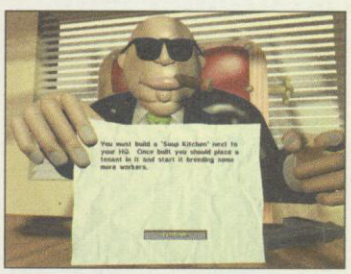


So fängt alles an: das Hauptquartier und eine kleine Zementfabrik

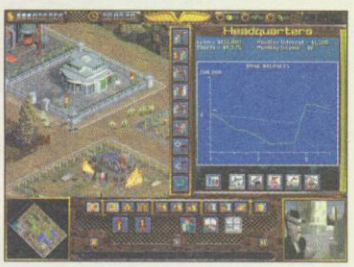


Und bald schon floriert das Geschäft

geln gegnerischer Liegenschaften geht. Aber Street Wars drückt auch aus, daß in den betreffenden Straßen nicht das Wirtschaftswunder tobt, sondern der perfide Kleinkrieg rivalisierender Mafiafamilien. Deswegen lautet der Untertitel ja auch: Constructor Underworld. Gleichgeblieben sind der britisch-bizarre Humor und die Notwendigkeit, durch Grundstückserwerb, Gebäudereparatur und Mietwucher ein funktionierendes Unternehmen zu schaffen. Ihr startet also mit einem Hauptquartier und einer handvoll mäßig motivierter Handlanger - nur daß es diesmal im Rahmen einer Mission geschieht. Im Auftrag der "ehrenwerten Familie" habt Ihr 50 Level zu absolvieren (dazu 10 Trainingslevel), jedes mit einer anderen Aufgabenstellung. Im geschickten Nutzen der legalen und illegalen Möglichkeiten arbeitet Ihr Euch nach oben, denn jeder will einmal selbst Pate werden. Mit Erreichen des Missionsziels werdet Ihr in aller Regel in eine andere Stadt versetzt und mit anspruchsvolleren Aufgaben betraut, nur Euer Bankkonto darf mit, so daß das Spielgeschick durchaus einen Einfluß auf die weitere Entwicklung nimmt. Das fördert natürlich auch die Wiederspielbarkeit. Gegenüber dem Vorgänger wurde neben Grafik (HiRes) und KI vor allem die Bedienbarkeit verbessert. Mit wenigen Mausklicks lassen sich nun die Schergen dirigieren, auch das Display ist schön übersichtlich: Selbst in den Momenten intensivster buchhalterischer Tätigkeit ist das Spielfeld nicht aus dem Blickfeld verschwunden. Arbeiter, Handwerker und Gangster sind der Grundstock Eurer Gang, dazu kommen spezielle Figuren: Die Striptänzerin hält fremde Arbeiter vom Nützlichsein ab, der Priester zieht ihnen das Geld aus der Tasche, ein Geist sorgt für unangenehmen Spuk, Bruto, der Amokläufer, schwingt die Kettensäge... nur wenn man's zu bunt treibt, schreitet die halbwegs unparteiische aber bestechliche Polizei ein. Zusammen mit den üblichen Plagen wie Insekten, lauten Nachbarn, unzufriedenen Mietern und den selbstproduzierbaren Bonusobjekten wie Rattenfalle, Tresor, U-Bahneingang oder Heimwerkerausrüstung klingt das nach einer Menge Spaß. *fe*



Dieser freundliche Herr verteilt die Missionsbriefings



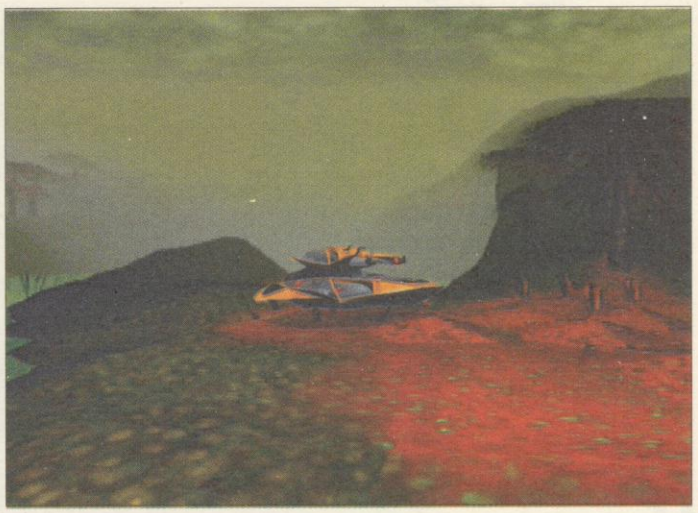
Berge von Buchhalterinfos lassen sich ebenfalls abrufen

Street Wars
Genre
Strategie
Hersteller
Studio3/Infogrames
Erscheinen geplant
Mai '99



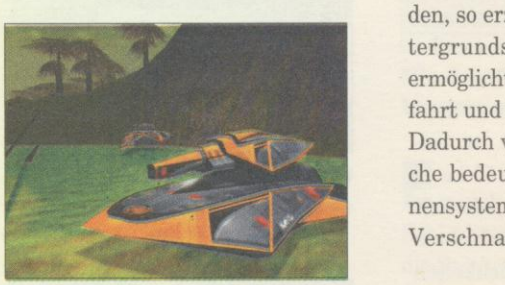
Battlezone 2

Schon der erste Teil von Activisions Strategieshooter setzt Maßstäbe, aber der Nachfolger legt tatsächlich nach

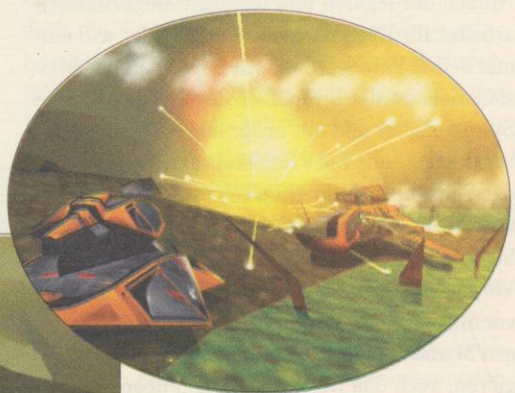


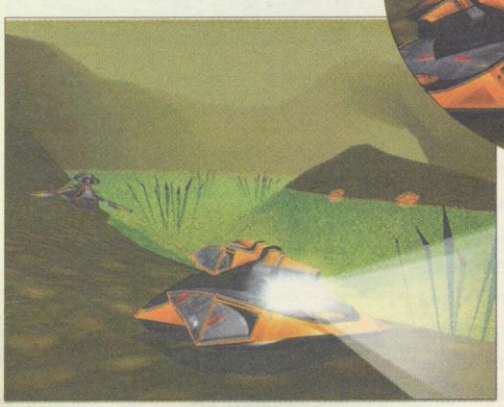
Fremde Planeten können gar nicht fremd genug aussehen

Battlezone markierte zwar nicht den Beginn der Actionstrategie, setzte aber bereits den Maßstab für alles Nachfolgende. Und zwar so gründlich, daß kaum ein anderes Spiel in diesem Subgenre qualitativ mitziehen konnte. Obwohl der ins Weltall getragene kalte Krieg die Massen nicht zu begeistern vermochte, errang er unter Hardcoregamern aber beachtliches Ansehen. Biometall, in entlegenen Einöden Alaskas aufgefunden, so erzählte uns die Hintergrundstory des Spiels, ermöglichte gewichtige Fortschritte in der Raumfahrt und im Bau furioser, futuristischer Waffen. Dadurch verlagerte sich der Konflikt auf sämtliche bedeutenden Himmelskörper unseres Sonnensystems, was Mutter Erde natürlich zu einer Verschnaufpause verhalf. Nach Absolvieren einer langen Kampagne und dem Einsammeln sämtlicher Biometallreste siegt dann doch noch das Gute und der Frieden kehrt zurück. Woher kam das sagenhafte Metall mit den phänomenalen Eigenschaften? Na, von irgendwelchen Aliens, wie sich jeder leicht vorstellen kann. Leider gehen im Verlauf des solaren Krieges Militäreinheiten verloren, die, wie sich später herausstellt, vom Biometall infiziert wurden und zu einer halb organischen, halb maschinellen Existenz mutieren. So ein Pech aber auch, denn als die Nachfolgeorganisation der freien Weltraumtruppen, jetzt ISDF (International Space Defence Force) genannt, einmal kurz nachdenkt, wird schnell klar, daß von den Sternen eine gewisse, sagen wir, Bedrohung ausgeht. Also werden flugs Basen auf den äußeren Planeten errichtet, vor allem der entlegene Pluto ist schon durch seine Lage sehr anfällig für unliebsame Invasionen. Drei unter dem Deckmantel der wissenschaftlichen Erkundung ausgeschickte Sonden – Pioneer, Mariner und Voyager – senden für kurze Zeit verstümmelte Signale und schweigen dann für immer. Das ist besonders kribblig, da es ihr Auftrag war, nach den Verschollenen zu suchen. Diese wiederum haben unter dem Einfluß des mutierenden Alienmetalls eine nihilistische Kampfgruppe gebildet, die den Erdlingen fortan Ärger macht und den Stoff für eine Battlezone-Fortsetzung liefert. Nicht nur die Story mit ihren vielfachen Möglichkeiten, sondern auch eine aufgepeppte Grafikengine und eine weit verbesserte KI, die das Spiel erheblich vereinfacht, ohne daß Features verlorengehen, sollen dann Ende '99 den Achtungserfolg in breite Anerkennung verwandeln. *fe*



Dicke Wummen und flotte Gravpanzer, um den Rest kümmert sich die künstliche Intelligenz





Lichteffekte? Pah! Die Fetzen müssen fliegen!



Schwebende Schlachtkreuzer unter Palmen. Der perfekte Urlaub.

Battlezone 2
Genre
Actionstrategie
Hersteller
Activision
Erscheinen geplant
4. Quartal '99



Suchen Sie nicht länger nach den richtigen Treibern...

Holen Sie sich das neue PC Magazin!

Das Modem kopiert, der Drucker scannt und der Monitor fängt an zu singen - und Sie suchen verzweifelt nach dem richtigen Treiber? Es geht auch anders: Denn wir haben für Sie die wichtigsten, aktuellsten und leistungsstärksten Treiber auf die Bonus CD gepackt. Und damit Ihre Peripheriegeräte in Zukunft nur das tun, was Sie auch wirklich wollen, geben wir Ihnen im Heft unschätzbare Tips für die optimale Installation und Konfiguration.



Außerdem in PC Magazin:

- Grafikkarten mit Tiefe: Welche neuen 3D-Entwicklungen werden zum Standard?
- Digitale Kameras: Die besten im Test – die passende Software auf CD.
- Linux für alle: Spielend leichter Einstieg in das Profibetriebssystem.
- Der neue Pentium III: Wird er wirklich die neue Sensation auf dem Prozessormarkt?

www.pc-magazin.de

PC Magazin – das müssen Sie wissen.



Wet Attack

CDVs Genre-Mix fordert den ganzen Mann



Was mag wohl in diesem sargähnlichen Behälter sein?



Der knuffige Bug eilt Lula zu Hilfe



Wet Attack - The Empire Cums Back
Genre
Genre-Mix
Hersteller
New Generation/CDV
Erscheinen geplant
Mai '99

Daß Qualität nicht unbedingt ein Garant für hohe Verkaufszahlen ist, mußte man in der Vergangenheit schon des öfteren erfahren. Wie läßt es sich sonst erklären, daß sich Machwerke wie „Autobahn Raser" überhaupt in den Verkaufscharts etablieren können? Ein ähnlicher Coup gelang CDV bereits vor über eineinhalb Jahren mit „Wet – The Sexy Empire". Unter dem Deckmantel einer unausgegorenen „Wirtschaftssimulation" und eingebettet in eine frech-frivole Comic-Grafik mußte sich der Spieler als Geschäftsmann im Pornofilm-Milieu behaupten. Obwohl die Fachpresse mit dem Titel nicht gerade zimperlich umging, schien das die Konsumenten herzlich wenig zu tangieren. Und so geschah es, daß „Wet – The Sexy Empire" nicht einmal ein Jahr nach seiner Veröffentlichung bereits über 100 000 verkaufte Exemplare vorweisen konnte. Prompt wurde der weibliche Star des Spiels zum virtuellen Sexsymbol stilisiert, erfüllte die kurvenreiche, blauäugige Blondine namens Lula mit ihrer Optik doch sämtliche Klischees wilder Männerphantasien. Mit „Lula Inside" konnten sich dann die PC-Besitzer kurze Zeit später ihre Traumfrau als Tamagochi auf ihre Festplatten bannen, mußten sie hegen und pflegen und ihre Bedürfnisse befriedigen...

Seit Mitte letzten Jahres warten Lula-Anhänger ungeduldig auf den zweiten Auftritt der Cyberspace-Sexbombe in der Welt der PC-Spiele. Unter dem Titel „Wet Attack – The Empire Cums Back" sollte die Blondine den Zockern längst ein weiteres Mal den Kopf verdrehen. CDVs Release-Party Ende Juli 1998 in Hamburg war dann doch etwas verfrüht angesetzt, denn letztendlich wurde der Erscheinungstermin von „Wet Attack" zuerst auf November und schließlich Monat für Monat immer weiter nach hinten verschoben. Mittlerweile soll das Spiel nun Ende April/Anfang Mai veröffentlicht werden. Vielleicht hatten sich die Entwickler bei New Generation Software auch einfach zu große Ziele gesteckt, denn gleich drei unterschiedliche Genres will man bei „Wet Attack" zu einem homogenen Ganzen vermischen.

Völlig im Zeichen der Emanzipation verdient Lula ihren Lebensunterhalt inzwischen nicht mehr mit Matrazensport, sondern leitet ein florierendes Imperium, eine Art Disneyworld für Erwachsene, in dem wirklich alle Bewohner des Universums auf ihre Kosten kommen. Die Blondine hat sich zur erfolgreichen Geschäftsfrau gemausert und ist zugleich Botschafterin des Planeten Pleasure 6. Das Gestirn wird von einer Rosa-Bubble-Mach-Mich-Geil-Wolke umhüllt, die



Darfs ein bißchen Wing Commander sein?

The Empire Cums Back



Momentan hält sich Bug noch im Hintergrund



Auch in den Weiten des Alls lockt die Wirtschaftssim



Nicht alle Girls sind zu unserem Helden charmant



Die Polizistin links oben ist beschäftigt. Man sieht's...



In einer Bar dürfen hübsche Mädels nicht fehlen



In der Eisbar werden die Drinks nur gekühlt serviert

für die ausgeprägte Libido der Bewohner verantwortlich zeichnet. Alles könnte so schön sein, ein Reich der Wollust und der Sinnesfreuden, doch diese Idylle wird von dem fiesen, dickbäuchigen und unansehnlichen Pimperator und seiner Armee bedroht. Der Knilch versucht mit Waffengewalt den angeborenen Lusttrieb der Bewohner zu eliminieren und sie zu seinen willenlosen Sklaven zu machen. Lula und ihrem Planeten muß geholfen werden, schließlich will die dralle Blondine den tapferen Retter höchstpersönlich belohnen... Folglich durchquert der Spieler als knuddeliger, etwas haarloser Held Bug die unendlichen Weiten des Weltraums, um der Schönen zur Hilfe zu eilen. In einem 3D-Shooter-Part à la „Wing Commander" sind Eure Reflexe gefragt. Während Eurer Reise durchs All werdet Ihr nämlich mit den Bordkanonen Piraten sowie die gefürchteten Pimperator-Schiffe aufs Korn nehmen müssen. Die kleinen grauen Zellen werden dagegen im Adventure-Modus auf Trab gebracht, wenn Ihr Euch rätselnd durch Render-Szenerien bewegt und so manch prikäre Situation meistert. Zu guterletzt kehrt bei „Wet Attack" auch die Wirtschaftssim-Komponente zurück, denn mit Handel und Dienstleistungen stockt Ihr Eure Reisekasse auf, um für eventuelle Reparaturen an Eurem Raumschiff das nötige Kleingeld zu besitzen.

Setzten die Programmierer bei „Wet – The Sexy Empire" noch auf einen zweidimensionalen Look im Comic-Stil, so präsentiert sich „Wet Attack" mit 3D-Optik, wodurch Lulas Rundungen noch um einiges plastischer wirken. Apropos Rundungen: Die offensichtlichen Talente der Erotik-Queen wurden im Laufe des Entwicklungsprozesses kosmetisch „korrigiert". Zu Beginn hätte Busenfetischist und Sexfilmer Russ Meyer die Lady mit ihren prallen Formen vom Fleck weg für eine seiner Produktionen engagiert. Inzwischen wurden diese Vorzüge jedoch auf ein gesünderes – wenn auch nicht weniger aufdringliches – Maß Marke Pamela Anderson reduziert. Bleibt nur abzuwarten, ob sich das aus drei verschiedenen Genre-Versatzstücken zusammengebastelte Erotik-Game neben schlüpfrigem Humor und eindeutigen Zweideutigkeiten durch spielerische Motivation auszeichnet. Aber auch im Falle eines spieltechnischen Debakels garantieren die Thematik sowie Lula und ihre Reize erhöhte Erfolgsaussichten, frei nach dem Motto „Sex sells"...

cis



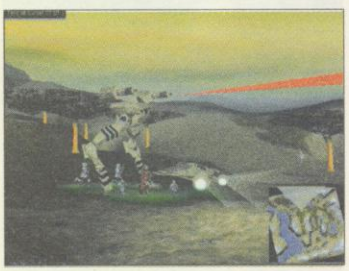
Im Weltraum ist ordentlich was los

Dark Reign II

Noch dunkler, noch böser. Der Anfang des galaktischen Konflikts.



Die Entwickler von Dark Reign 2 arbeiten „zufällig" parallel auch an Battlezone 2. Da sind gewisse Ähnlichkeiten nicht völlig auszuschließen



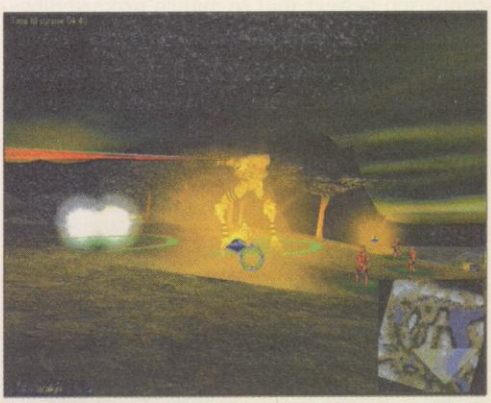
So ein schicker Laserstrahl macht schon was her – und richtet einige Zerstörung an



Die Infanterie bildet das Rückgrat der Operationen

Dark Reign 2
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Pandemic/Activision
Erscheinen geplant
Ende '99

Um es gleich vorwegzunehmen: Dark Reign 2 spielt nicht, wie manche meinen mögen, in der Zeit nach dem ersten Teil. Vielmehr behandelt das Sequel die Zeit der Entstehung des Konflikts zwischen dem dunklen Imperium und den edlen Freiheitskämpfern. So ein Setup kennen wir doch von der Erfolgsfirma LucasArts, die ihren StarWars-Epos durch eine Neuproduktion abrunden, welche die Entstehung der galaktischen Meinungsverschiedenheiten behandelt? Aber das nur am Rande. Nachdem fast alle Echtzeitstrategen – den Verkaufszahlen nach zu schließen – irgendwann in ihrem Leben auch Dark Reign gespielt haben, müßte die Rahmenhandlung einigermaßen bekannt sein. Aber die Wurzel zu den bekannten Geschehnissen liegt im 24. Jahrhundert, als sich auf der von Umweltverschmutzung und Übervölkerung gepeinigten Erde sowohl die rebellische Freiheitsgarde als auch die Grundzüge des dunklen Imperiums formieren. Nachdem diese Zeit wohl noch nicht so übertechnisiert wie die späteren Jahrhunderte des Sternenkriegs war, liegt die Hauptlast der unvermeidlichen Kämpfe auf der Infanterie, erst nach und nach kommen Tanks und Luftfahrzeuge dazu. Die 3D-Engine soll für explosiven Augenschmaus und uneingeschränkte Wahl der Perspektive stehen – ein Trend, der sich im Moment durchzusetzen scheint. Dazu gehören natürlich auch Sichtbehinderungen durch Nacht, Wetter oder Rauchbomben. Noch wichtiger allerdings sind die Neuerungen der Spielmechanik: Das Ressourcenmodell wurde erheblich vereinfacht, Ihr müßt nicht mehr irgendwelche Minen oder Wasserquellen errichten, sondern erhaltet regelmäßig Nachschub, der allerdings von der Verfügbarkeit von Flugplätzen abhängt. Die Art des Nachschubs unterliegt Eurer Entscheidung, Ihr könnt defensive Geschütztürme, die Eure Basis sichern, oder Angriffstruppen ordern. Zusätzlich werdet Ihr auf dem anfangs unerforschten Gelände immer wieder wertvolle Artefakte auffinden, die zu verstärkten Lieferungen umgemünzt werden können. Einzelne Einheiten, die sich im Gefecht besonders profiliert haben, steigen zu Helden mit überlegener Kampfkraft auf. Es ist sogar geplant, die im Soloplay erworbenen Supersoldaten mit in ein Multiplayermatch nehmen zu können. Zusätzlich zur Kampagne mit über 20 Missionen und dem Multimodus für bis zu acht Mitspieler enthält Dark Reign 2 einen „Instant-Action"-Modus, der unbegrenztes Solo-Spiel ermöglichen soll. *fe*



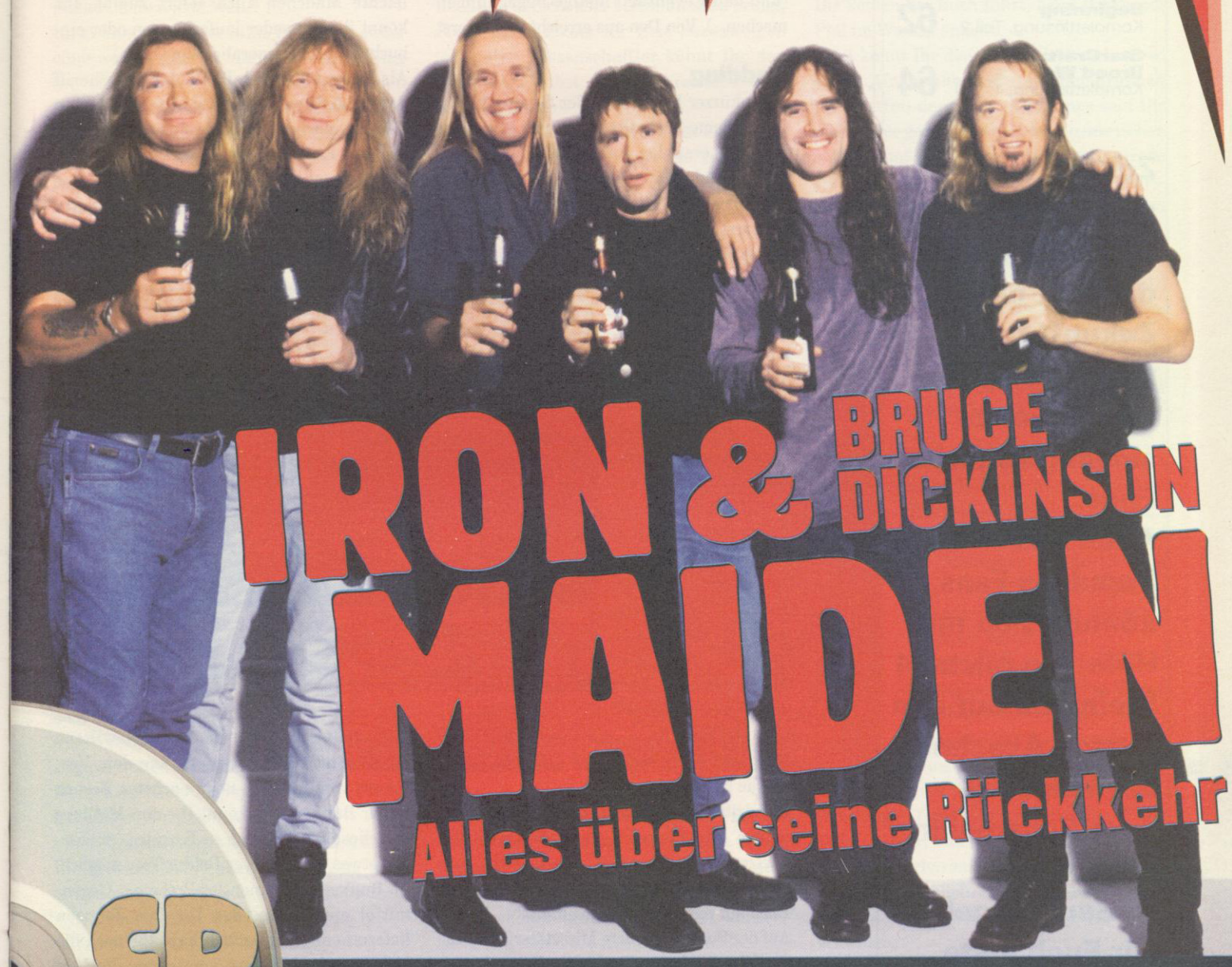
Nachtgefechte mit Mechunterstützung in voller 3Dfx-Optik: Wow!

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 19. März am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSZENE!



IRON MAIDEN & BRUCE DICKINSON

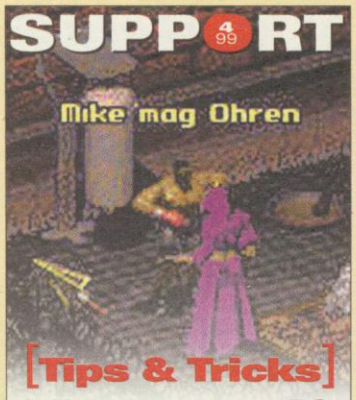
Alles über seine Rückkehr

CD
+HEFT=DM
8,90

Außerdem im nächsten Heft:

Grunge: Mythos & Realität

■ Skunk Anansie ■ Scorpions ■ Paradise Lost ■
■ Thunder ■ Mr. Ed Jumps The Gun ■ Emperor ■
■ Skyclad ■ Lefay ■ Silverchair ■ Lacrimosa ■ Crematory ■



Fallout 2 Spielhilfe, 2.Teil 53
Populous: The Beginning Komplettlösung, Teil 2 62
StarCraft: Brood War Komplettlösung, 1. Teil 64

Zoltán Weller setzt seinen Streifzug durch die post-nukleare Zukunft fort und führt das RPG-Abenteuer zu einem glücklichen Ende.
Auch alle Populous-Fans können sich mit Hilfe von Michael Steinkuhl auf den letzten Abschnitt des Weges zu ihrer Schamanin begeben.
Außerdem geben wir Euch erste Hinweise, wie Ihr am besten gegen Eure Gegner in StarCraft: Brood War vorgeht.

Spielhilfe – 2. Teil

Fallout 2

Aliens, Mutanten und jede Menge Mafia... (Auf dem Weg nach Süden)

Aah! Mit dem Auto durch die Wüste brausen (und dabei eventuell lustige Begegnungen machen...). Von Den aus erreicht man zuerst

Redding

Nach kurzer Erkundung der Gegebenheiten bei Madame Modjeska, die einem alles über Redding erzählen kann (Goldhandel mit Bunkerstadt, New Reno und der NKR, zwei konkurrierende Minen), führt einen der Weg schnurstracks zu Sheriff Earl Marion, der als erstes die Miete der Witwe Rooney eingetrieben haben will. Diese muß man allerdings selber vorstrecken, wenn man als nächstes den Auftrag erhalten will, den Streit zwischen zwei Minenarbeitern im Malamute-Saloon zu schlichten.



Am besten steckt Ihr einen der Arbeiter freundlich in den Knast (je nach Sympathie – der Mann arbeitet für die Morning-Star-Mine von Dan McGrew, also für New Reno und die Frau für die Kokoweef-Mine von Marge LaBarge, somit für die NKR).
Der dritte Auftrag führt Euch nach Norden in den Minenbereich, da einer Dame des horizontalen Gewerbes das Gesicht zerschnitten wurde. Im Malamute bringt sie Euch auf die Spur eines „Kumpels".
Auf der Suche nach dem Missetäter nutzt Ihr die Gelegenheit, Euch im Bereich des Mineneingangs umzusehen.
James Hoffy, der Karavanenführer, bietet dem reiselustigen Abenteurer die Möglichkeit, sich jeweils am 1., 11. oder am 21. eines Monats einer Karavane anzuschließen.
Die Minenbesitzer LaBarge und McGrew benötigen für ihre Minen beide einen Steuerchip, wie man ihn nur noch in der alten Wannamingo-Mine finden könnte.
Bei Jackpot Jane könnt Ihr etwas Geld mit Wetten auf den nächsten Biesterkampf machen.
Etwas weiter nördlich stoßt Ihr schließlich auf Hakeswill, der seinen Angriff auf das leichte Mädchen auch sofort zugibt. Ihr könnt ihn entweder laufen lassen oder einbuchten (je nach moralischem Gusto).
Als letzte Aufgabe sollt Ihr für den Sheriff den Banditen „Nachtwächter" Morton dingfest machen, der mit seinen Spießgesellen den Eingang zur alten Wannamingo-Mine besetzt hält.
Vorher solltet Ihr Euch jedoch noch weiter umsehen. Doc „Painless" Johnson klärt Euch bereitwillig über Reddings Jet-Problem auf – er verteilt die Droge, die er aus New Reno erhält, unter den Arbeitern, um dem Verschnitt vorzubeugen. Beim nächsten Besuch in der Bunkerstadt könnt Ihr nun McClure von diesen Zuständen in Kenntnis setzen.
Mit etwas Geduld ist es Doktor Troy möglich, im Bunker aus seiner Jet-Probe ein Gegenmittel entwickeln, das Ihr Doc Johnson liefern könnt. Schließlich habt Ihr noch die Möglichkeit, McClure vom guten Verlauf der Aktion berichten.
Athabaska Dick, der zwischen dem Saloon und dem Casino residiert, gibt die Geschichte der Wannamingo-Mine zum Besten. Jetzt ist es an der Zeit, die Mine von Bürgermeister Ascorti, den Ihr in seinem Casino antrefft, zu kaufen. (Ihr geht ja davon aus, das Problem lösen zu können, also kann das nur ein guter Fang sein!) Auf geht's nach Westen, wo Ihr

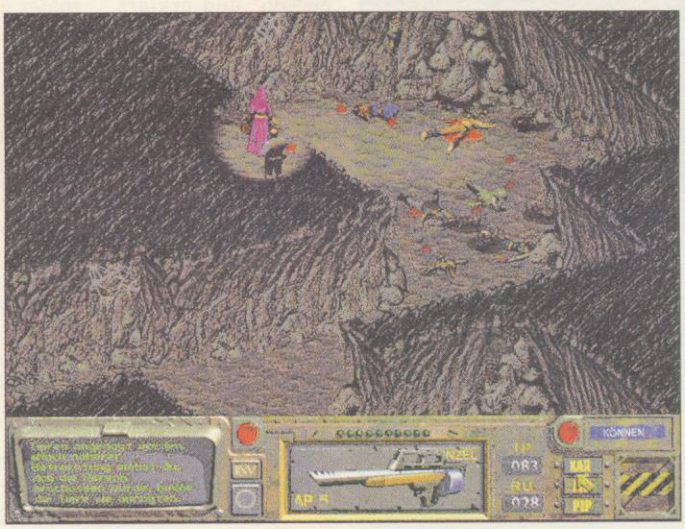
feststellen müßt, daß „Nachtwächter" Morton nicht der einzige Störenfried ist. Einige normale und mutierte Ratten sowie neun Gangster später könnt Ihr endlich die neuerworbene Mine begutachten.
Leider stellt Ihr schnell fest, daß die Mine – die durch unterirdische Tunnel mit der Stadt verbunden ist – inzwischen zum Brutplatz von üblen Aliens geworden ist. Die Wannamingos sind eine zähe Brut, die eine Menge einstecken können, aber die Erfahrungspunkte lohnen jede Mühe!
Im zweiten Level der Mine findet Ihr außer einer wunderschönen Mark-II-Metallrüstung (im Nordwesten) in einer Maschine den gesuchten Steuerchip – und in einem Gang östlich davon einen zweiten auf dem Boden! Doch zu früh gefreut: Es läßt sich nur einer von ihnen verkaufen, also müßt Ihr Euch für eine der beiden Minen entscheiden.
Sheriff Marion befördert Euch jetzt freudestrahlend zum Hilfssheriff, nur um beiläufig zu erwähnen, daß Mortons Brüder von nun an Jagd auf Euch machen werden. Diese Brüder stellen sich allerdings, so Ihr denn beim Herumfahren auf sie trefft, als angenehmes Kanonenfutter und gute Waffenlieferanten heraus. Schließlich könnt Ihr die gesäuberte Mine gewinnbringend an Ascorti zurückverkaufen und macht Euch frisch gestärkt (Doc Johnson wird's schon richten) auf den Weg nach

Broken Hills

Als erstes fallen die verführerischen Metallkisten hinter der nördlichen Umzäunung auf, an die aber leider kein Herankommen ist (?).
Der Westteil der auf Uranabbau angewiesenen Gemeinschaft von Menschen, Mutanten und Ghoulen hat einige Attraktionen zu bieten:

- Den General Store von Liz (eventuell könnt Ihr in ihren Waffenkeller gelangen, aber nicht solange sie aufpaßt...).
- Den keuchenden Arzt Doc Holiday...
- Den örtlichen Karavanenstützpunkt, der neben Begleitschutz auch immer einen Mistschaufler anstellen kann (hier kann sogar ein Karma-Titel herausspringen!).
- Den Stromgenerator, bewacht von Brian, dem Ghoul.
- Die Uranveredelung, die Bar, in der Ihr mit einer Stärke größer 6 gegen Francis im Armdrücken antreten könnt (Vorsicht: bloß nicht verlieren!) und schließlich das örtliche Gefängnis, das die hiesigen Rassisten beherbergt. Dort könnt Ihr als gute Tat dem miesen Manson etwas Toleranz predigen.

Marcus, der Mutanten-Sheriff, gibt Euch die Aufträge, die verschollenen Bewohner zu sichten, sowie eine Möglichkeit aufzutun, den Luftfilter der Uran-Mine zu reparieren. Selbstredend lehnt Ihr die Aussicht auf eine Belohnung großmütig ab, was Euch in den Ostteil der Stadt führt.
Eric der Ghoul hat Probleme mit seiner Klimaanlage und ist sehr dankbar, wenn Ihr Brian höflich, aber bestimmt dazu bringt, etwas mehr Strom für Eric abzuzweigen (als guter Wissenschaftler könnt Ihr den Computer selbst dementsprechend umprogrammieren).
Zaius, der Minenaufseher, verrät eine Quelle für Minenluftfilter-Ersatzteile: Renesco in New Reno...
Ein Mann im Nordosten vermißt seine (bezaubernde Frau), die leider zu den anderen Verschollenen gehört, die Ihr schließlich im Untergrund der Stadt nicht mehr lebend antrefft. (Einer der Körper soll außerdem einen Brief bei sich haben...?). Marcus



bedankt sich für die Aufklärung der Tragödie und benachrichtigt den armen Mann selbst.
Seymour, die sprechende Pflanze auf dem Kohlfeld, möchte (mittels eines Spatens) an einen schöneren Platz verpflanzt werden. Diese Tat dankt sie Euch mit dem Geheimnis, wie der intelligente Skorpion des verrückten Professors im Schach geschlagen werden kann: „Der Angriff der fliegenden Leber"! Wollt Ihr die Intelligenzbestie nicht über den Jordan schicken, solltet Ihr vor dem folgenden Kampf weglaufen und Eure Leute **vorher** in sicherem Abstand zurücklassen. Es gibt eben immer **schlechte** Verlierer...
Auch den Sehtest und das Öffnen der Kiste könnt Ihr mit Geduld für Euch entscheiden.
Der Ghoul Typhon schließlich hat einen RIESIGEN Schatz vergraben, dessen Lage er gegen ein paar Gefälligkeiten preiszugeben verspricht. Zuerst möchte er eine Ausgabe der „Cat's Paw" lesen dürfen, eine Weile später bittet er um eine aufblasbare Puppe (wofür auch immer...), die Ihr im Westteil im Bücherregal eines Mutanten (Francis?) finden könnt. Zuletzt möchte er zur Entspannung ein paar „Faule Gedärme", was sich als „Rachenputzer" herausstellt, den Ihr, sofern Ihr keinen bei Euch führt, beim Barkeeper Phil im Westen ersteht.
Jetzt könnt Ihr den Schatz dort suchen, wo etwas „Unabreißbares" steht: der Brunnen im Westteil der Stadt. Allerdings seid Ihr nicht klein genug, um dort hineinzukriechen – da kommt der Schatzsucher-Zwerg gerade recht! Er fördert (für eine Gewinnbeteiligung) schließlich 10 000 Kronenkorken zu Tage, über die sich der legendäre „Bunkerbewohner" sicher ein Loch in den Bauch gefreut hätte. Aber leider ist dieses Zahlungsmittel – entgegen der Aussagen eines Mitbewerbers – keines mehr, selbst Typhon ist hier sprachlos...
Die Ersatzteile für den Luftfilter müssen her, also auf nach

New Reno

Eine Menge über diese von Glücksspiel, Drogen, der Mafia und käuflicher Liebe beherrschten Metropole könnt Ihr von Jules in Erfahrung bringen, der am Ortseingang auf neue Besucher wartet.
Solltet Ihr nach einiger Zeit feststellen, daß der schöne Wagen gestohlen wurde, könnt Ihr – sofern Ihr im Spurenlesen nicht genug bewandert seid – von Jules Hilfe zum Aufspüren erhalten. Den Wagen findet Ihr im „Chop Shop" von T-Ray wieder, und der Halunke bietet Euch an, den fahrbaren Untersatz gegen Bares etwas aufzumöbeln (sich an T-Ray für den Raub zu rächen, sollte man daher noch etwas verschieben).
Vier Mafia-Familien beherrschen die Stadt und alle haben sie ein gutes Säckchen voller Aufträge zu vergeben. Aber aufgepaßt bei den jeweils letzten Aufträgen einer Familie – es bleibt einem nach deren Erfüllung meist nur die Möglichkeit der Familie beizutreten, oder sich gegen ein Haus voller erbitterter Gegner zu erwehren! Im ersteren Fall habt Ihr alle anderen Familien gegen Euch. Eine mögliche Reihenfolge für die Erfüllung

der Aufträge wäre diese: Die Mordino-Familie residiert im Casino „Desperado" in der Virgin-Street. Sie sind die Hauptlieferanten von Jet, das von Myron in den Ställen nördlich von New Reno hergestellt wird. Dorthin sollt Ihr als erstes für Jesus Mordino ein Päckchen an einen gewissen Ramirez ausliefern. Ihr findet ihn direkt am Eingang zu den Ställen. Das Päckchen solltet Ihr besser nicht vorher öffnen; Ihr bekommt die Jet-Probe nicht mehr wieder hinein...

In den Ställen habt Ihr außerdem noch die Möglichkeit, einer Wissenschaftlerin einen Paß zu stehlen und Myron in den Kellern zu besuchen, ihn über Jet auszufragen und ihn eventuell in die Gruppe aufzunehmen (er ist kein guter Kämpfer, insofern...), allerdings gibt's dann von Mordino keine weiteren Aufträge mehr.

Als nächstes dürft Ihr für Mordino Außenstände der Korsischen Brüder eintreiben. Sie



führen auf der 2nd Street ein „Film"-Studio und rücken die Knete bereitwillig heraus. Den letzten Auftrag, den Mafia-Boß Salvatore zu beseitigen, stellt Ihr erstmal hintenan.

Auf der Virgin Street macht Ihr einen Abstecher in Kitty's Etablissement „Cat's Paw", wo Ihr Eure Charakterwerte durch diverse Turnübungen temporär verbessern könnt. Außerdem ist Kitty, sofern Ihr ein Exemplar dieses Druckerzeugnisses mit Euch führt, an 10 Heften von „Cat's Paw" interessiert – könnt Ihr diese beschaffen, bekommt Ihr mit etwas Verhandlungsgeschick eine seltene Ausgabe geschenkt.

Die 2nd Street hält noch einen Boxring parat, in dem Ihr mit Stuart Little über einige Kämpfe verhandelt. Setzt Ihr Euch hier sogar gegen Evan Hollyfeld und „Beißer" Mike durch, dürft Ihr Euch fortan „Preisboxer" nennen und erregt soviel Aufmerksamkeit unter der Bevölkerung, daß das Stehlen etwas schwerer fällt...

Um die Chancen beim Boxen etwas zu steigern, sei noch empfohlen, sich die „verstärkten" Boxhandschuhe aus „Beißers" Trainingsraum im Keller des „Shark"-Casinos zu besorgen.



Anschließend werdet Ihr bei den Salvatores – beim Handlanger Mason – vorstellig, die sich auf Energiewaffen spezialisiert haben. Ihr schweratmiger Boß Louis schickt Euch zunächst aus, um Lloyd aufzuspüren, ihn zu beseitigen und mit seinem Diebesgut zurückzukehren.

Lloyd versteckt sich im Keller des „Desperado" und erklärt sich nach einigem Hin und Her dazu bereit, Euch zu seinem Geldversteck auf dem Friedhof „Golgotha" zu begleiten. Ihr laßt ihn nun nach dem Schatz graben, die von ihm plazierte Mine entfernen und das Versteck freilegen. Jetzt könnten eventuelle Spielabstürze folgen – daher solltet Ihr selbst in die Grube hinuntersteigen, wieder hinausgehen und Euch gegen Lloyd verteidigen, bevor Ihr die 10 000 aus der Kiste bergt.

Mit einer Schaufel bewaffnet, könnt Ihr noch ein gutes Werk vollbringen, indem Ihr den Ghoul Willie aus einem Sarg im Westen ausgrabt... Louis Salvatore schickt Euch jetzt in die Geschäftsstraße, um 1000 Geldstücke vom Händler Renesco einzutreiben. Renesco weigert sich zu bezahlen, aber wenn Ihr das Geld für ihn vorstreckt, lassen sich Rabatte bei ihm aushandeln. Außerdem könnt Ihr von ihm die Ersatzteile für den Luftfilter in Broken Hills sowie einige „Lehrbücher" bekommen. Schließlich verdingt Ihr Euch bei Salvatore als Geleitschutz für einen Deal mit der Enklave – für diesen Einsatz solltet Ihr Euch eine Energiewaffe geben lassen, sie ist später noch nützlich.

Nach dem Einsatz werdet Ihr erst wieder bei Salvatore vorstellig, wenn Ihr seiner Familie beitreten oder Mordinos Auftrag ausführen möchtet.

Und weiter geht's zu den Bishops im „Shark"-Casino. Im ersten Stock meldet Ihr Euch zuerst bei den Wachen an und findet dann neben einer „magischen 8er Kugel" auf dem Billardtisch, die bei einem Glück von kleiner 10 keine großartigen Vorhersagen macht, auch die Frau und die Tochter des Hausherrn. Ein männlicher Charakter kann beiden die Zeit etwas vertreiben, wobei Ihr Mrs. Bishop, nach ihrer Herkunft aus Bunkerstadt befragt, von einer Sprach-Powerdisk in ihrem Safe erzählt. Sie gibt Euch auch die Kombination für diesen,



SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-Tips-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer. Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

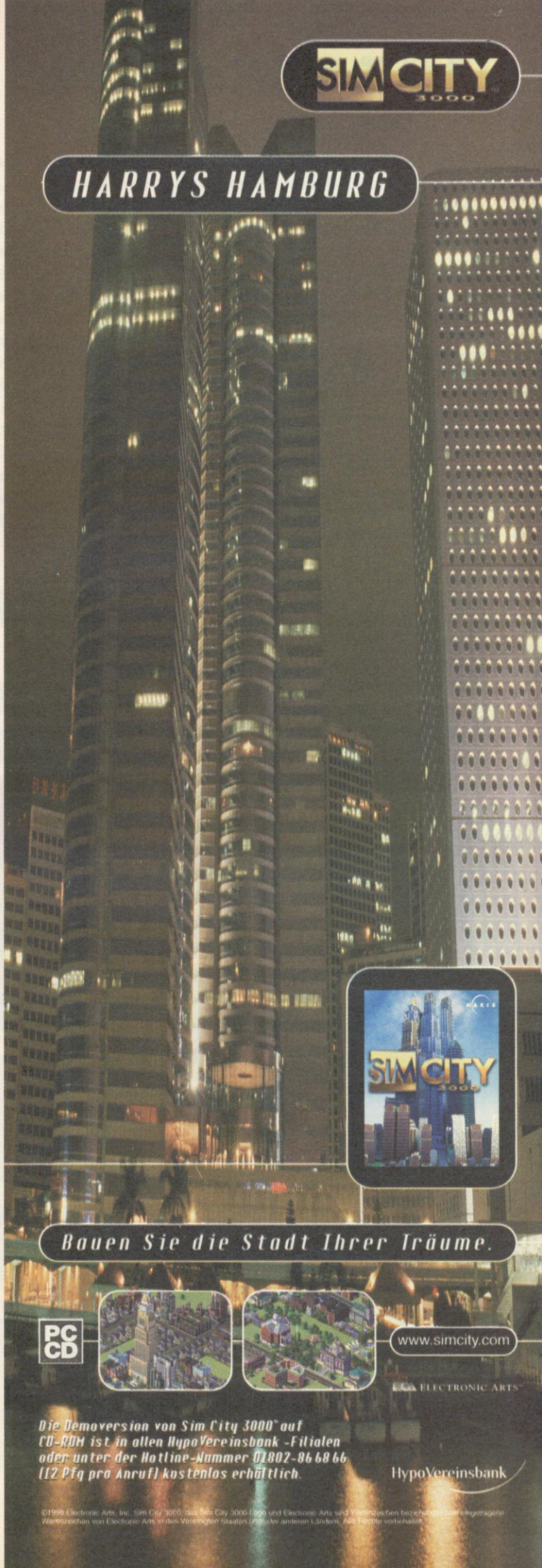
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **7 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer **(0190) 873 268 13**



so daß Ihr ihn bequem ausräumen könnt. Bishops Safe im nördlichsten Raum ist mit einer Falle geschützt. Habt Ihr diese entschärft, plündert Ihr den Safe, um eine Holodisk und eine Landkarte zu finden, auf der die Position der Raiders verzeichnet ist, die den Handelsweg von Bunkerstadt unsicher machen. Nun liefert Ihr den Aktenkoffer von Moore aus Bunkerstadt bei Bishop ab und erhaltet den Auftrag, in der NKR einen Unfall für den Stadtrat Westin zu inszenieren.

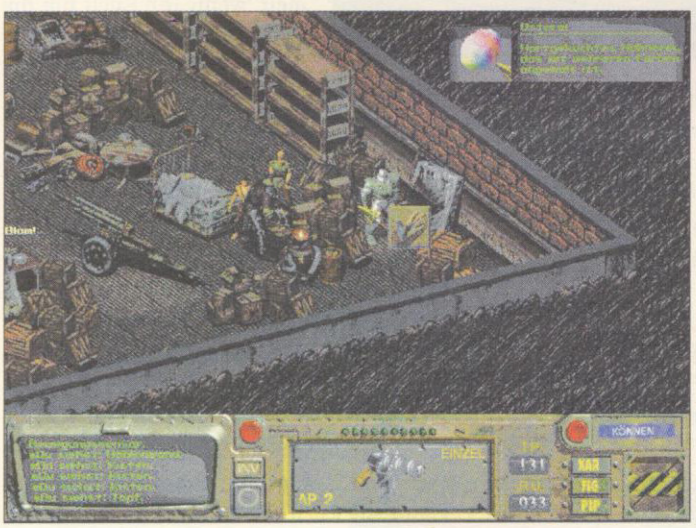
Die vierte, einzige „echte" Familie der Stadt, sind die Wrights im Osten. Sie unterhalten im Keller einer alten Kirche eine Schnapsbrennerei, wovon die Dame des Hauses, Ethyl (!) Wright, Vorsitzende der Abstinenzler-Vereinigung, allerdings nichts weiß. Sät Ihr nun die Saat des Zweifels in ihr, ist sie bereit, sich am nächsten morgen vor Pater Tullys Abtei auf der Geschäftsstraße mit Euch zu treffen. Sie hat sich dann von den Tatsachen überzeugt und möchte die Brennerei stillgelegt wissen. Es ist jetzt kein Problem, die Destillatoren zu sabotieren („Wissenschaft" benutzen), woraufhin New Reno wohl bald um eine Freude ärmer sein wird.

Die Wright-Männer haben ein ganz anderes Problem: Wie Ihr von Keith und dem Familienoberhaupt erfahrt, wurde Richard Wright mit einer Überdosis Jet vergiftet. Ein Schuldiger muß gefunden werden. Keith zeigt Euch Richards Zimmer, in dem Ihr eine leere Jet-Ampulle unter einer Kommode findet. Mit dieser konfrontiert Ihr die einschlägigen Dealer wie z.B. Jagged Jimmy J (die Geschichte über seine Narbe anzuhören, dankt er mit einer Ampulle Jet). Das Jet wurde also mit Radskorpion-Gift versetzt, und die Spur führt zu Renesco. Aus diesem Schurken könnt Ihr schließlich den Namen der Schuldigen herausbekommen: Die Salvatores. Mr. Wright ist über die Aufklärung der Affäre sehr dankbar und verrät Euch die Position des alten Sierra Armee Depots, in das Ihr nun hineingelangen sollt.

Jetzt könnt Ihr Euch unbesorgt um die Salvatores „kümmern" (schließlich sprechen nun zwei Gründe dafür), sofern Ihr Euch stark genug fühlt – Ihr holt Euch die Belohnung für den Eskort ab und lehnt die Aufnahme in die Familie ab. Daraufhin steht Ihr vor zwei Stockwerken voller Gegner...



(Manson trägt übrigens eine „coole" Sonnenbrille bei sich, die, in einer Hand getragen (?), einen Charismapunkt beschert). Ebenso könnt Ihr mit den Mordinos (inklusive der Ställe) verfahren.
Die letzte interessante Örtlichkeit ist der Waffenladen „New Reno Arms" auf der Geschäftsstraße. Hier könnt Ihr diverse Waffen (als „Mafioso" einer Familie auch einige spezielle) und ein Computer-Sprachmodul erwerben (falls Ihr das in Bunkerstadt nicht gefunden habt). Außerdem sind Waffenaufrüstungen möglich, und der Verkäufer bezahlt einen dafür, daß man ihm eine Energiewaffe bringt (die Salvatores haben genug davon). Diese könnt Ihr allerdings auch umsonst von Algernon machen lassen, der sich im Keller eingerichtet hat. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr an den Hunden im Hinterzimmer vorbei, die nur bellen und nicht beißen. Algernon kann auch ein paar Energiewaffen aufrüsten und hat in seinem Kühlschrank in der NW-Ecke einen elektronischen Dietrich versteckt.
In der SO-Ecke, mitten in einem Kistenhaufen, steht ein Topf, in dem Ihr ein Osterei finden könnt. Gerüchten zufolge gibt es eine Taverne im Norden des Landes, in der aus



diesem Ei ein Omelette (?) geschlagen wird, welches einen Stärkepunkt einbringt...
Mit dem Ersatzteil in der Tasche geht es jetzt nochmal nach

Broken Hills

Jetzt sucht Ihr die Uran-Mine auf, die Ihr besser allein betreten solltet, da die verseuchte Atemluft stark an der Gesundheit zehrt. In der Nordost-Ecke der Mine steht der kaputte Generator, der mit dem Ersatzteil schnell repariert ist. Die Luft ist nun rein.
Direkt am Mineneingang gibt es noch eine versteckte Höhle, in der man „Chuck Stodgers" aus seinem Tiefschlaf erwecken kann und eine Kiste, in der sich etwas Uranerz findet. Dieses könnt Ihr im Westteil der Stadt – nachdem sich der Minenvorarbeiter Zaius bei Euch bedankt hat – raffinieren lassen. Das gewonnene Uran solltet Ihr natürlich an die Stadt verkaufen, die dieses bitter nötig hat.
Danach könnt Ihr endlich Marcus, den Mutanten, in Eure Gruppe aufnehmen. Der Geselle kann zwar wegen seiner Größe keine Rüstung tragen, ist dafür aber ein guter Kämpfer (ein von Algernon in New Reno aufgerüstetes Turbo-Plasma-Gewehr ist sehr zu empfehlen!).
Bevor Ihr jetzt das Sierra-Depot aufsucht, könnt Ihr noch einige nützliche Dinge erledigen:

Die Raiders (und andere Kleinigkeiten)

Zuerst schaut Ihr mal bei den Raiders vorbei, um Bunkerstadt einen Gefallen zu tun. Sobald Ihr die Höhlen betretet, werdet Ihr von einem massiven Kugelhagel begrüßt. Es sollte jedoch kein größeres Problem darstellen, hier kräftig aufzuräumen.
Anschließend sucht Ihr Euch aus diversen Kisten drei Anhänger (etwas für Cineasten!) zusammen, aus denen sich die Kombination für den Safe im nordöstlichen Raum zusammensetzt. Der wichtigste Gegenstand im Safe ist das Rechnungsbuch, das Bishops Plan, mit den Raiders gegen Bunkerstadt vorzugehen, untermauert.
Weiter geht's nach Westen in eine mit Fallen gespickte Höhle. Hier sind nicht nur versteckte Explosiva angebracht, Ihr könnt auch leicht durch den Boden in eine Skorpiongrube fallen. Ist diese geklärt, entschärft Ihr entweder die weiteren Fallen oder umgeht sie einfach.
Im Westen findet sich endlich ein Ausgang, und die Raiders-Basis ist ausgehoben und gesichert.
In Bunkerstadt könnt Ihr nun Lynette die ganze Verschwörung darlegen (Bishops Disk,



das Rechnungsbuch und Thomas Moore) und eine Menge an Erfahrung gewinnen. Ihr erhaltet von ihr daraufhin eine Disk für Westin in der NKR (derselbe, auf den Ihr von Bishop angesetzt wurdet).
Der Doktor im Bunker sollte inzwischen ein Jet-Gegenmittel entwickelt haben, über das Ihr mit McClure sprechen könnt. Bevor Ihr dieses nach Redding bringt, habt Ihr jedoch noch Zeit, Unerledigtes abwickeln, wie den Bier/Schnaps-Auftrag von Lydia, oder – falls Ihr schon im Besitz von Kampfrüstungen seid – die Kampf-Implantate (erstes Level) einsetzen lassen.
Nun kann der bereits bei Redding beschriebene Jet-Gegenmittel-Deal durchgeführt werden.
Solltet Ihr Euch dem Sierra-Depot noch nicht gewachsen fühlen, bieten bei zufälligen Begegnungen eventuell vorhandene Höhlen eine gute Quelle für praktische Kampferfahrungen.

Das Sierra Armee-Depot

Nachdem Ihr die gefährlichen Geschütztürme außer Funktion gesetzt habt (am Besten aus der Distanz), durchsucht Ihr das kleine, von Fallen geschützte Häuschen im Westen, und findet eine Haubitzengranate, die gut in den Granatwerfer im Osten paßt, was Euch schnell Tür und Tor öffnet.
Ihr könntet noch in dem Hochspannungsbereich in einem unterirdischen Raum einen

Schalter umlegen, der die Kraftfelder im Depot abschwächt, aber dort auch das Licht ausmacht. Dies ist nur empfehlenswert, wenn der „Reparieren"-Wert nicht besonders hoch ist – ansonsten könnt Ihr so die Kraftfeldgeneratoren der Reihe nach abschalten (trotzdem speichern, da Mißerfolge häufig zu Alarm führen!).

Im 1. Level sucht Ihr auf dem Schreibtisch nach dem Paßwort für den Computer und könnt Euch dann in die Computer hacken, zwei Holodisks, einen Behälter mit Bio-Gel und Dixons Augapfel finden, der Euch beim Scanner Zutritt zum Zentrallift verschafft. Es ist Euch auch möglich, hier einen Alarm auszulösen, um beim anschließenden Kampf gegen die Wachroboter einen Motivator zu bekommen, den Ihr im 3. Level brauchen werdet. Die Anzahl der Roboter hält sich noch in Grenzen. Auch im Westen befindet sich noch einen weiterer Fahrstuhl, der in alle vier Level führt, an den Ihr aber nur mit gutem „Öffnen"-Wert herankommt.

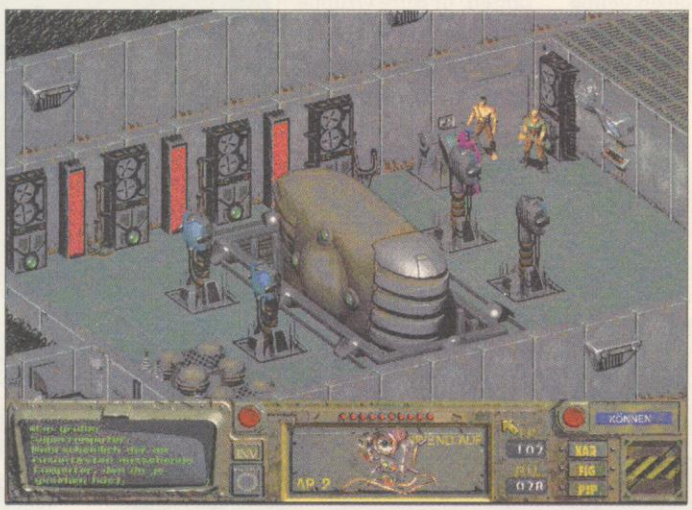
Im 2. Level deaktiviert Ihr die Barrieren und widmet Euch dem Computer im Südosten. Hier ist Vorsicht angebracht. Hier könnt Ihr, wenn Ihr Glück beim Paßwort-Knacken habt, einige Fallen entschärfen – die E-Mail von Irina läßt den Computer aber abstürzen. In einem Raum im Osten entdeckt Ihr eine Keks, der leider nur einen temporären Aktionspunkt einbringt. Das Areal im Südwesten betretet Ihr, falls die Fallen noch aktiv sind, besser von Norden, wo Ihr noch einen Computer reparieren könnt. Dort ist es möglich, die Ausrüstung zu verbessern und zu ergänzen.

Im 3. Level meldet Ihr Euch beim Computer am Aufzug als „Freund" an, findet im Nordosten Cliftons Auge und in einem Topf eine weitere Disk und stoßt schließlich auf den Rechner „Skynet" (Modell T2), der gerne durch Datenübertragung in einem Roboter mobil werden würde. Ein solches kybernetisches Modell entdeckt Ihr dann im Nordwesten. Ihr benötigt für die Instandsetzung aber etwas Bio-Gel, einen Motivator und schließlich ein kybernetisches Gehirn, das sich im 4. Level befindet.

Dort stoßt Ihr auf das Biolager, in dem mehrere Gehirne sowie eine Leiche konserviert sind. Diese stellt sich als der Gefreiter Dobbs heraus, der den Reanimierungsprozeß allerdings nicht lange überlebt. Seine „Red Ryder LE" ist aber eine ausgezeichnete Distanzwaffe mit Bonus auf kritische Treffer.

Das Kybernetische Gehirn zu retten ist nicht gerade einfach – Ihr benötigt einen Wert von über 120% in Wissenschaft, ansonsten erhaltet Ihr nur die minderwertigeren Gehirne. Auch diese könnt Ihr dem Roboter im 3. Level einsetzen, was dessen Funktionalität allerdings einschränkt. Zur Not kommt Ihr eben später wieder.

Sind alle Ersatzteile beisammen, könnt Ihr den Roboter über den Computer im Vorraum aktivieren und ihn in die Gruppe aufnehmen. Seine besondere Fähigkeit ist, sich zwischen Kämpfen nach Aufforderung selbst zu reparieren – das spart Stimpaks!



Das Depot ist gesichert, was Euch nun die Rückkehr zu Mr. Wright in New Reno ermöglicht, Euch seiner Familie anzuschließen – oder besser damit zu warten, bis Ihr Bishops Auftrag ausgeführt habt. Dazu reist Ihr weiter nach Süden...

Endlich – das G.E.E.K.... (die NKR und ein Paar Bunker)

Die Neue Kalifornische Republik

Ihr trefft am der eigentlichen Stadt vorgelagerten Bazaar ein und könnt dort Doofus anwerben, sein Auto zu bewachen (das Ihr inzwischen mit ein paar Energie- oder Mikrofusionszellen „auftanken" solltet). Der „Müllmann" Ratch im Westen kann für 1000 Geldstücke ein besseres Gebläse ins Auto einbauen. Kauft in Busters Waffenemporium ein und ein tauscht paar Informationen aus; den Wachen vor dem Zelt klaut Ihr noch mit etwas Geschick eine „Bozar" – verdammt gute Dauerschuß-Waffe.

Im „Rawhide" gibt es ebenfalls Informationen und Hochprozentiges und schließlich wollen die Sklavenhändler, daß Ihr ihnen eine Karte der Rangers besorgt.

Die Stadt selbst dürft Ihr nur ohne Waffe in der Hand betreten, also sollten die Waffen aller Gruppenmitglieder weggesteckt werden. (Das gilt vor allem dann, wenn Ihr später wieder zur NKR zurückkehrt und sofort auf die Stadtmitte „klickt"!)

Vom Sheriff erhaltet Ihr Informationen darüber, was Ihr hier tun könnt: Auf Westins Ranch werden immer Arbeiter gebraucht, und Präsidentin Tandi sucht nach jemandem, der sich eines bestimmten Problems annehmen kann.

Im Osten bittet eine Frau um Hilfe – Jack will sich aus Enttäuschung mitsamt einem Generator in die Luft jagen. Indem Ihr ihm intensiv zuredet (immer abwechselnde Optionen wählen), könnt Ihr ihn von diesem Vorhaben abbringen, und die Frau bedankt sich mit einigen Büchern dafür (läßt sich Jack nicht überreden, so müßt Ihr daraufhin schleunigst den Computer reparieren).

Direkt südlich liegt das Hauptquartier der Förster, die Euch in ihre Reihen aufnehmen, wenn Ihr Euch um die Sklavenhändler „kümmert". Zuvor könnt Ihr noch die Förster-Karte mitgehen lassen und so zwei Aufträge mit einem Mal erledigen.

Die Sklaven laßt Ihr nach dem plötzlichen Ableben ihrer Halter natürlich frei. In der Hubologen-Kirche bekommt Ihr den Auftrag, einen Brief an „AH9" auszuliefern (über „Transzendenz" reden) sowie sich dem „Zeta-Scan" zu unterziehen – vorher abspeichern, da dieser per Zufall Werte verbessert oder auch verschlechtert...

Der Sohn der Präsidentin in der Kneipe sucht Ärger, Ihr solltet ihm jedoch besser aus dem Weg gehen. Bei Doktor Jubilee könnt Ihr Euch mit Gift und Herztabletten versorgen, falls Ihr einen „Unfall" herbeiführen wollt...

Doktor Henry beauftragt Euch damit, sein Mutantenserum zu testen. Dieses wird sich aber als tödlich herausstellen und bringt einem nur des Doktors RoboDog ein. Trotzdem konnt Ihr das Serum ja einmal in der Militärbasis einsetzen...

Der Verkäufer Duppo hat schließlich einiges auf Lager (alle Tische absuchen!) und bietet Euch an, eine Karavane nach Redding zu begleiten. Eventuell läßt er Euch überdies sogar ins Hinterzimmer an den Spieltisch.

Im Süden kommt Ihr zur Ratshalle, in der

Ihr Euch von Gunther (er trägt einen Ausweis für das Gebäude im Westen bei sich, den Ihr stehlen könnt) bei der Präsidentin anmelden laßt.
Tandi benötigt Computerteile aus Bunker 15, der aber von illegalen Siedlern bevölkert ist. Sie kann Euch



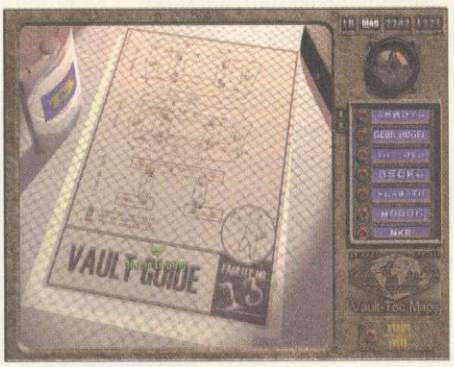
außerdem neben weiteren Informationen noch mit einer Propagandadisk für den PIP-Boy dienen. Bevor Ihr jedoch zum Bunker 15 aufbrecht, könnt Ihr als Arbeitssuchender noch bei Westin auf der Ranch vorbeischauen. Im Stall begegnet Ihr Pökel-Bob, der behauptet, schon einmal in Bunker 13 gewesen zu sein (Dr. Jubilee kann Euch die Karte dazu verkaufen, die sich auf der Rückseite eines völlig überteuerten Bildes befindet).
Als Westin erfährt, was Bishop mit ihm geplant hat, unterbreitet er Euch ein lukratives Gegenangebot. Für die Disk von Lynette erhaltet Ihr eine weitere, die Ihr wieder zu Lynette bringen dürft. Außerdem könnt Ihr für ihn eine Brahmin-Wache übernehmen, die Euch als guten „Naturburschen" zum Bunker 13 führt. Doch der Reihe nach:

Bunker 15

In der Siedlung trefft Ihr auf Rebecca, die Euch über die Lage aufklärt und darum bittet, ihre Tochter Chrissie wiederzufinden.
Nun könnt Ihr Dalia, die Wache am Pfad nach Osten, zum Gehen überreden und gelangt so zu einem Haus. Der Khan-Wächter Phil gibt unumwunden zu, daß sich Chrissie im Hinterzimmer befindet, aus dem Ihr sie schnell befreit. Rebecca und Chrissie bedanken sich überschwenglich, und auch Zeke, ihr Chef ist nun ansprechbar. Ihr überzeugt ihn von den Vorteilen, die der Beitritt zur NKR mit sich bringt und erhaltet die rote Keycard, die zum Öffnen der Bunkertür notwendig ist. Im Gegenzug versprecht Ihr, die Räuber aus dem Bunker zu vertreiben.
Im 1. Level gebt Ihr Euch vor den Wachen als Neuling aus und unterhaltet Euch mit Doktor Jones.
Im 2. Level repariert Ihr den Stromgenerator und durchsucht die Kisten und Schränke.
Im 3. Level holt Ihr Euch schließlich die Informationen über Bunker 13 aus dem Bibliothekscomputer im Westen und stellt Euch dann dem Gangster Darion und seinen Wachen.
Nach diesem Zwischenfall könnt Ihr noch aus den Hauptcomputer-Daten über einen Verräter in der NKR herunterladen, und auf dem Weg aus dem Bunker an weiteren Räubern Gerechtigkeit üben.
Zeke ist nun bereit, der NKR beizutreten.
Ihr steckt die Waffen weg und besucht noch einmal Tandi in der NKR, bevor Ihr Euch zum Ziel aufmacht.

Bunker 13

Sobald Ihr den eigentlichen Bunker betretet, werdet Ihr von Gruthar, dem Führer der intelligenten Todeskrallen, begrüßt – sie sind das Ergebnis



eines genetischen Enklaven-Experiments. Er bittet Euch darum, ihren Computer zu reparieren.

MultiMedia SOFT

Computerspiele Spieleladen & Online-Cafe

http://www.multimedia-soft.de

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet-Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc.), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

MMS-Laden des Monats:

In Kürze erwartet Sie ein kompetenter Ansprechpartner für Computerspiele und mehr in **SCHWELM.** Anfang März eröffnet ein **MultiMedia Soft** Geschäft für Computerspiele, Zubehör und Rollenspiele. Lassen Sie sich überraschen von dem vielfältigen Angebot, den supergünstigen Preisen und der engagierten Beratung, die Sie hier erwarten dürfen. **MultiMedia Soft** Läden werden nur von Leuten geführt, die das Computerspielen verinnerlicht haben – natürlich wollen wir verkaufen, aber wir wissen von was wir sprechen wenn wir Sie beraten. Wir kennen die Spiele – **MultiMedia Soft** Betreiber sind SPIELER – darauf können Sie wetten!

MultiMedia Soft Geschäfte finden Sie in:

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachergasse 1 ☎ 0335-539173

28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☎ 05251-296505

38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☎ 05351-424067

41539 DORMAGEN
Kölner Straße 122 ☎ 02133-214712

47441 MOERS
Neuer Wall 2–4 ☎ 02841-21704

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100

58332 SCHWELM
Hauptstraße 151 ☎ 02336-819600

58706 MENDEN
Unnaer Straße 42 ☎ 02373-390214

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft Büro

ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN
Josef Schregel Straße 50
Tel. 02421-28100 · FAX 281020
eMail: multimedia@go-system.de

Vom Kräutersammler Josef erfahrt Ihr, daß er freiwillig bei den Krallen lebt. Die zweite Etage beherbergt den Schreinbewacher Gordon, „Mr. Depression" Dave sowie den Verräter Matt, der die Todeskrallen vernichten wollte, und deshalb hier eingesperrt wurde. (Die Todeskrallen werden einige Tage nach diesem Besuch von der Enklave ausgerottet, was später Euch angelastet wird – vielleicht könnt Ihr dies verhindern, indem Ihr Matt zu seinen Ahnen schickt...?)
Auf der dritten Etage begegnet Ihr Daria wieder und trefft im Westen auf die vermummte Todeskralle Goris, der sich der Gruppe gerne anschließt (allerdings verschwindet er nach einer Weile wieder, um seinem Volk zu helfen – Ihr findet ihn dann hier wieder und könnt Euch die traurigen Vorkommnisse am Hauptcomputer ansehen).
Im Osten dieser Ebene hütet Kerith, die Krallenmutter, ihr Gehege, bewacht von Jul, der Euch auf ein freundliches Wort hereinläßt.
Der Techniker Jimmy am Hauptcomputer benötigt Hilfe bei der Reparatur – das Stimmerkennungsmodul ist hinüber. Zum Glück habt Ihr ja eines dabei und im Nu ist der Rechner repariert. In einem der Spinde entdeckt Ihr noch die NavCom-Teile, die Ihr später in San Francisco brauchen werdet.



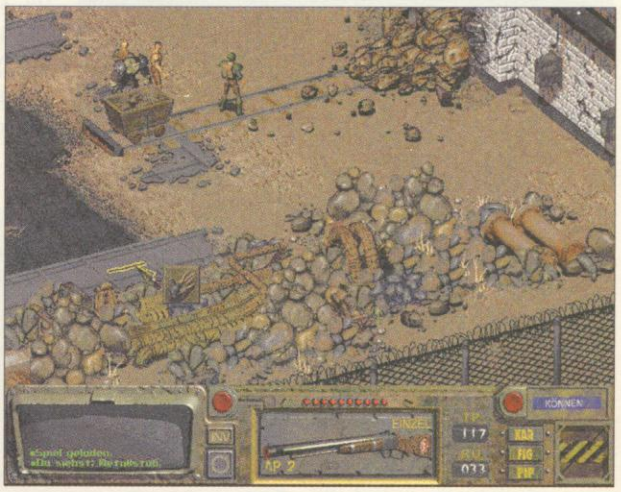
Gruthar bedankt sich dafür sehr herzlich und schenkt Euch das G.E.E.K. des Bunkers, sofern Ihr es nicht schon selbst auf der dritten Etage gefunden habt. Ohne von dem kommenden traurigen Schicksal der Todeskrallen zu ahnen, macht Ihr Euch freudestrahlend auf in Richtung Heimat – die Rettung für Arroyo ist gefunden...
Doch – oh weh! – Ihr kommt zu spät. Der im Sterben liegende Hakunin berichtet, daß die Brüder und Schwestern von Enklavetruppen in Vertibirds zu einem Ort namens Navarro verschleppt wurden (Er sagt dies nicht wörtlich...). Mit wilder Wut im Bauch zieht es Euch nach Navarro, doch im letzten Moment wird Euch klar, daß ein Rachefeldzug momentan unklug wäre; Ihr müßt noch etwas Erfahrung sammeln...

Über das große Wasser... (Von einem der auszog, die Enklave zu finden)

Es ist an der Zeit, reinen Tisch zu machen. In den Gifthöhlen bei Klamath wartet der Generator auf seine Reparatur, und der Fahrstuhl kann mit dem elektronischen Dietrich geöffnet werden. Unten warten neben dem Roboter eine Menge hübscher Gegenstände.
Fred, dem Ihr in Den seine Schulden ausgelegt habt, hat etwas aus sich gemacht und dankt Euch Eure Tat mit weiterer Ausrüstung. Für den Fall, daß Euch mysteriöserweise ein sechster Zeh gewachsen sein sollte, kann der Doktor vor Bunkerstadt diesen entfernen... Hier könnt Ihr Sergeant Stark auch von seiner Erkundung der NKR berichten, McClure von der „Rettung" Reddings in Kenntnis setzen und Lynette Westins Disk überbringen. Sie schickt Euch zur Belohnung ins Büro der Annehmlichkeiten. Jetzt ist aber Schluß mit den ewigen Kurierdiensten!
Und in New Reno wartet Bishop noch auf die Erfüllung seines Auftrags... (wenn Ihr stattdessen als Westins Erfüllungsgehilfe aufkreuzt, sollte Ihr wenigstens die beiden Frauen verschonen...). Auf dem Weg zur Militärbasis könnt Ihr letztendlich noch eine Menge zufälliger Begegnungen machen (einige davon können auch besondere Begegnungen sein, die viel Spaß bringen! Es gibt etwa neun Stück von diesen).

Die Militärbasis

Hier stoßt Ihr auf einige Zelte, in denen Ihr eine Karte von San Francisco und eine Disk sowie eine Lore vor einem Erdrutsch entdeckt. Ein Stück südlich der Lore liegt ein Metallstab, den Ihr an ihr befestigen könnt und daran wiederum ein paar Stangen Dynamit – Bumm! Der Eingang ist nun



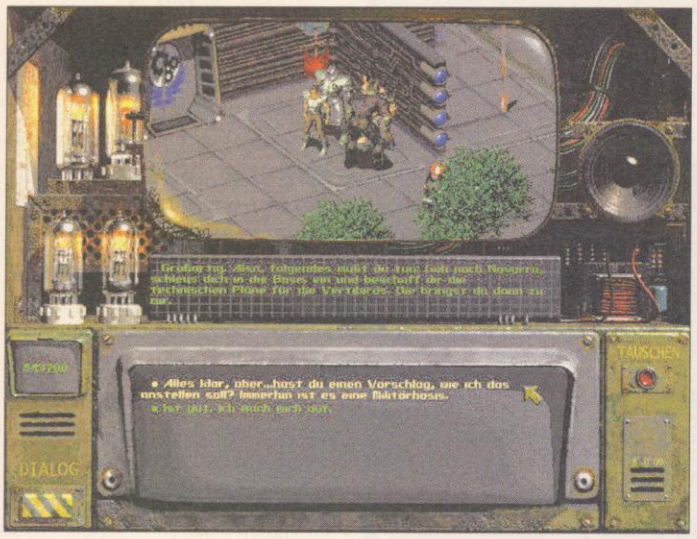
frei (und das Spiel stürzte beim Betreten der Basis prompt ab...).
In dieser Einrichtung trefft Ihr auf haufenweise Supermutanten (an denen Ihr Euer Serum testen könnt), die ein weiteres Ergebnis gentechnischer Versuche darstellen (und daher eigentlich bemitleidenswert wären, würden sie nicht als erste angreifen...). Dieser Sachverhalt wird von mehreren Disks erläutert. Auf der zweiten Ebene, die Ihr nach Reparatur des Generators erreichen könnt, ergattert Ihr eine hervorragende Power-Rüstung, in der dritten ein weiteres dieser Speichermodule, die die Charakterwerte erhöhen (aufheben!).
Auf der letzten Ebene tritt Euch dann der Supermutant Melchior entgegen, der von einigen Todeskrallen unterstützt wird. Er hinterläßt Euch schließlich eine PPK12-Gauß-Pistole, und Ihr könnt diesem Ort nun



beruhigt den Rücken kehren (die Osthälfte ist tatsächlich nicht erreichbar).

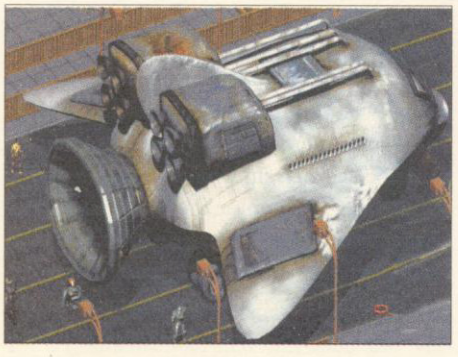
San Francisco

Der erste Weg in Chinatown sollte Euch zur Stählernen Bruderschaft führen, wo Euch endlich ein paar Fragen beantwortet werden.



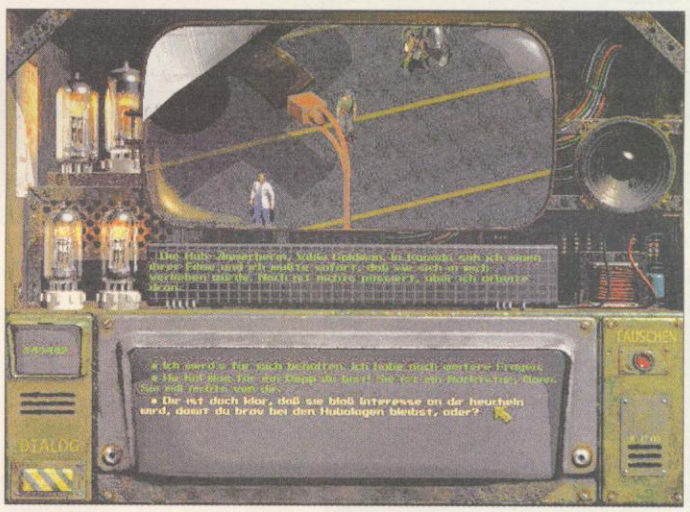
Zudem erhaltet Ihr den Auftrag zur Beschaffung der Vertibird-Pläne aus Navarro. Im „Fliegender 8. Drachen" bietet Leo Chou Waren feil und erzählt Euch von den Tankervagabunden. Weitere Güter bekommt Ihr bei Mai Da Chiang im „Red 888 Waffen". Auf dem zentralen Kampfplatz tragen Lo Pang und der Drache ihre Kämpfe um das Fortbestehen der eigenen Schule aus, wobei sich Lo Pan als ziemlich selbstsüchtiges Subjekt entpuppt. Der Drache hingegen scheut sich nicht, Euch einige Tricks beizubringen (eine Lektion pro Tag, bis ein Wert von ca. 95% im unbewaffneten Kampf erreicht wird). Anschließend könnt Ihr den Drachen, beziehungsweise seine Schüler, in einem Kampf auf Ehre herausfordern.

Als Sieger steht es einem letztendlich frei, Lo Pan in seine Schranken zu weisen. Ehrenhaft besteigt Ihr den Ring unbewaffnet, nur um festzustellen, daß Lo Pan – in die Ecke gedrängt – zu unlauteren Mitteln greift. Ihr bringt ihm bei, nie wieder zu schummeln und überbringt dem Drachen die frohe Botschaft für seine Schule.



Bei den Hubologen im Nordosten trefft Ihr zuerst auf das Shuttle, welches alle Mitglieder eines Tages... – nicht der Rede wert.

Der Techniker Dave vertraut Euch den jetzt den Grund für sein Hiersein an – er hat sich in die Anwerberin Vikki Goldman verguckt. Unten in der Basis läßt der Wächter AH7 Euch passieren, um den Brief aus der NKR bei AH9 abliefern zu können. Dieser bedankt sich ziemlich reserviert. Die Hub-Anwerber Juan Cruz und Vikki halten eine bewegende Ansprache an die werdenden Scien... Hubologen, nach der Ihr Euch mit ihnen über Dave und eine eventuelle Mitgliedschaft unterhalten könnt. Ganz zu schweigen von ihrer Herkunft...



Der Chefwissenschaftler Crocket kann für eine stolze Summe (die Ihr ihm, so Ihr Euch bemüßigt fühlt, wieder stehlen könnt) zwei Power-Rüstungen härten und dadurch verbessern. Während der Prozedur solltet Ihr einen Blick in die Datenbank der Hubologen werfen – ziemlich abschreckend...

Überbringt Ihr Dave nun letztendlich Vikkis frohe Botschaft, könnt Ihr ihn auch dazu bewegen, die Festplatte des Computers zu formatieren. Ups!

Nun werft Ihr einen Blick auf und in den Tanker, der an den Docks im Norden festliegt. Es handelt sich um das Poseidon-Hochseeschiff Valdez, kommandiert von Kapitän A. Ron Myers und beherbergt die Tankervagabunden, sowie einige ungebetene Gäste im Laderaum.

In zwei Läden könnt Ihr noch Eurer Kaufwut frönen, bevor Ihr Euch zum Kapitän durchfragt. Auf dem Weg zu ihm kommt Ihr an „Alleswisser" Marc vorbei, der mit Informationen nicht geizt und dem Ihr ein M72-Gauss-Gewehr mopsen könnt. Vom Kapitän erfahrt Ihr, was zum Flottmachen des Tankers alles gebraucht wird: Der Navigationscomputer muß mit NavCom-Teilen ausgestattet werden. Um an diesen heranzukommen, benötigt Ihr ein SHS, das Ihr wahrscheinlich in Navarro finden könnt, und schlußendlich braucht der Tanker auch noch Sprit.

Ihr stattet nun dem Computertechniker Dachs einen Besuch ab. Er bietet Euch seine Hilfe an, falls Ihr seine Freundin wiederfindet. Natürlich stellt sich heraus, daß sich das Mädel im Bauch des Tankers, in dem es vor Wannamingos, Floatern und Zentauren nur so wimmelt, verlaufen hat. Doch die sind kein Problem für jemanden, der schon so weit gekommen ist. Als Dank für die Rettung seiner Freundin hackt sich Dachs in den Computer der Shi ein und leitet den Treibstoff in den Tanker.

Vor dem Verlassen des Tankers begegnet Ihr noch dem armen Chip, der seine Milz verspielt hat. Leo Chou, der diese erhielt, hat, sie an Dr. Wong weiterverkauft, den Ihr bei den Shi im Osten aufsucht. Wong hatte keine Ahnung, eine menschliche Milz erworben zu haben und wäre sie gerne wieder los.

Dr. Fung, den Ihr am Kampfplatz trefft, stellt sich als der Lehrer von Doc Holiday heraus und verspricht Euchals Freund seines Schülers, die Reimplantation der Milz umsonst durchzuführen.

Bei den Shi könnt Ihr im übrigen das Benzin selbst in den Tanker leiten, nachdem Ihr Euch erfolgreich in deren Computer gehackt habt.

Ken Lee, der Berater des Kaisers, wünscht ebenfalls, die Vertibird-Pläne für die Shi in die Hände zu bekommen. Der Kaiser selbst stellt sich als enormer Computer heraus, der Euch einige nette Prognosen erstellen kann. Die Vertibird-Pläne müssen her. Ein konkreter Grund, endlich nordwärts zu fahren...

Navarro

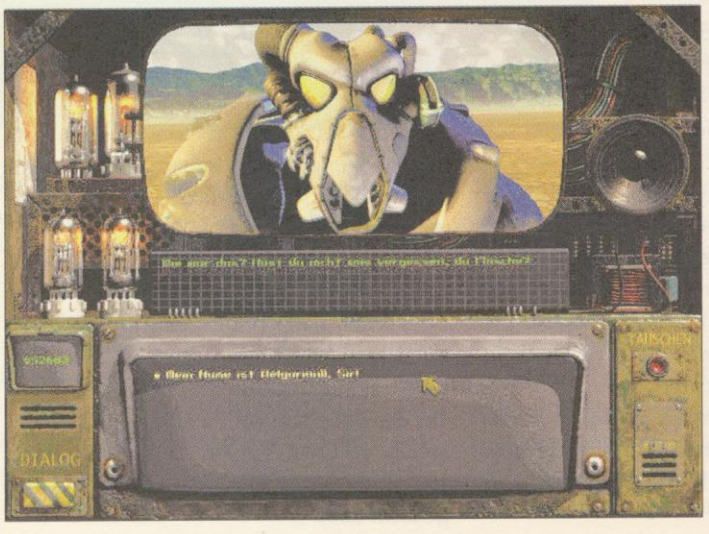
Sofern Ihr bei Chris' Tankstelle in einer Power-Rüstung aufkreuzt und bei der Stählernen Bruderschaft von dieser Möglichkeit erfahren habt, könnt Ihr ihn davon überzeugen, ein neuer Rekrut mit Eskorte zu sein. Ihr erhaltet dann das Losungswort für die Basis. Nun dürft Ihr Eure Leute zurücklassen und als Rekrut durch Navarro wandeln. Natürlich könnt Ihr Chris auch überwältigen und einfach in die Basis einmarschieren.



Ihr könnt jetzt endlich anheuern („Schafskopf") und Euch etwas umschauen (Euch bei Sergeant Dornan zu melden führt dazu, daß Ihr Euch auf einem Wachposten wiederfindet, der ab und an von Dornan inspiziert wird; also zu etwas eingeschränkter Bewegungsfreiheit). Im großen Gebäude westlich des Eingangs trefft Ihr auf den Koch, der Euch mit Klatsch und Tratsch versorgt. Ihr redet anschließend mit Raul bei den Vertibirds und marschiert danach zu Quincy, von dem Ihr Euch nun endlich die Pläne erschwindelt („Raul schickt mich").

Im Untergrund findet Ihr in der Waffenkammer eine fortschrittliche Power-Rüstung sowie ein weiteres – das vierte – Speichermodul. In dem schalldichten Raum befindet sich Dr. Schreber nebst RoboDog, der die Experimente an den Todeskrallen durchgeführt hat. Ihr ringt ihm die Erlaubnis ab, sich selbst um die Kralle im südlichen Raum zu „kümmern" und könnt ihn dann seiner gerechten Strafe zuführen (der Raum ist ja schalldicht...). Um den RoboDog zu reparieren, benötigt Ihr ein Ersatzteil, das in einem der Schränke bei Raul zu finden ist. Jetzt könnt Ihr den „Hund" in die Gruppe aufnehmen.

Die Wache bei der Todeskralle („Snookie") läßt Euch daraufhin durch. Ihr öffnet mit der blauen Keycard des Doktors die Hintertür und befreit die Todeskralle (Ihr könnt damit auch warten und die Kralle als Gefährten zur Eroberung der Basis anheuern). Das SHS endeckt Ihr letztlich in einem Schrank im Zimmer des Kommandanten, an dessen Wache Ihr Euch vorher noch vorbeischwindeln müßt.



Ihr könnt jetzt Navarro verlassen oder die Basis zuvor noch etwas „aufräumen". Als nächstes geht es jedenfalls zurück nach

San Francisco – der Aufbruch

Die Vertibird-Pläne legt Ihr in die vertrauensvollen Hände der Bruderschaft, deren Tore sich nun für Euch öffnen.

Neben etwas Ausrüstung entdeckt Ihr in diesem Außenposten (die in Den und der NKR sind beide leer...) im Untergeschoß noch einen Computer, der mit Hilfe der angesammelten Speichermodule entsprechende Fähigkeitssteigerungen vornehmen kann (die jeweils zwei Wochen dauern).

Beim Verlassen des Postens stellt Ihr das Fehlen der Wache fest; der Computer zeigt Euch daraufhin eine erschütternde Aufzeichnung...

Da der Posten die Vertibird-Pläne bloß kopiert hat, liefert Ihr Euer Exemplar bei den Shi ab. Ken Lee bittet einen noch um die Lösung des Hubologen-Problems. Ob man sich dessen nun annimmt oder nicht – auf dem Tanker öffnet man die Tür im Lagerraum mit dem SHS, begibt sich zum Navigationscomputer und installiert die NavCom-Teile. Mit dem Steuerungscomputer beim Kapitän kann nun der Befehl zum Ablegen und zum Aufbruch zur Enklave gegeben werden...

(Es müßte auch möglich sein, den Hubologen beizutreten, ihnen die Pläne zu beschaffen und ihre Aufträge auszuführen, so daß man mit einem Vertibird zur Enklave aufbricht. Dieser Weg wurde allerdings nicht ausprobiert)

Herr Präsident, wir haben ein Problem... (Die Enklave)

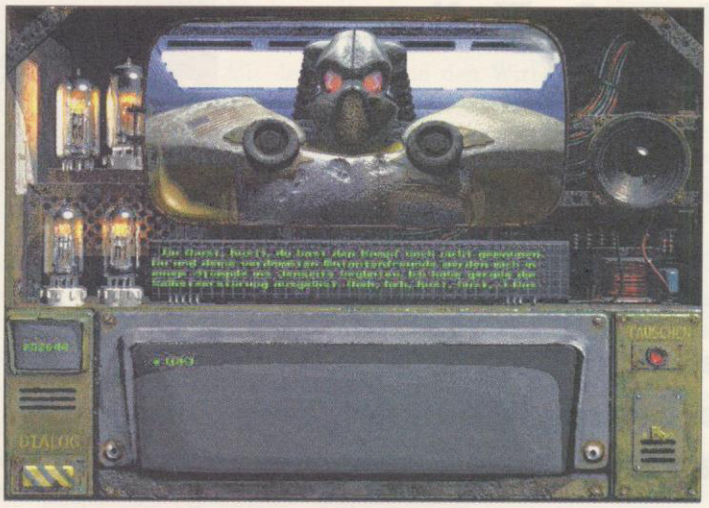
Je nach Gusto könnt Ihr auch hier mit Eurer ganzen Truppe, eine Schneise der Vernichtung nach sich ziehend, einfallen, aber gerade Personen wie Marcus (ohne Rüstung) haben es hier nicht gerade leicht.

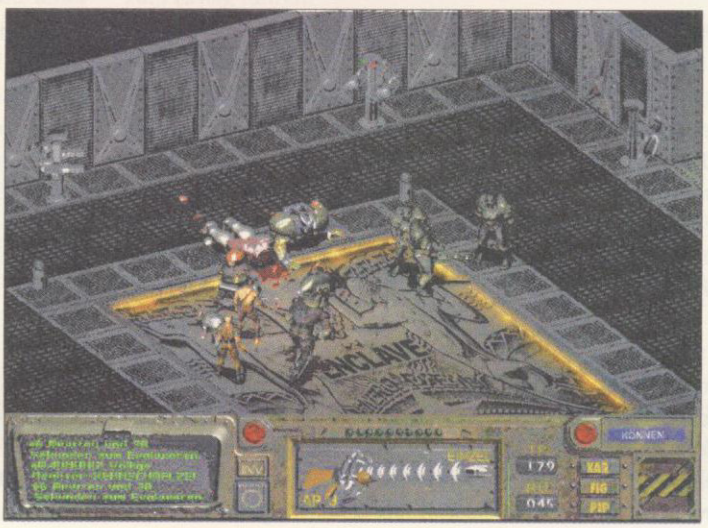
Man betritt die Enklave und loggt sich in das Poseidon-Net ein, um Informationen über den (schlecht gesicherten) Reaktor zu erhalten. Das 'Gegenaufstandsprotokoll' des Präsidenten sollte einem im Hinterkopf bleiben – wer weiß, wann man so etwas gebrauchen kann... Solange Ihr Euch nun alleine im Schutz Eurer Power-Rüstung bewegt, könnt Ihr beispielsweise nach guter Ausrüstung (wie Munition für das Gauss-Gewehr oder seine Energiewaffen) Ausschau halten.

In den Kasernen im Osten gibt es eine verschlossene Tür, hinter dieser befindet sich eine Treppe. Hier werdet Ihr später unter Zeitdruck herauskommen. Es ist daher nicht unratsam, im Vorfeld für wenig Widerstand zu sorgen...

Eine Etage unter der Eingangshalle befinden sich die Arrestzellen, in denen die Angehörigen aus Arroyo auf eine nächste 'Testreihe' warten. Die Älteste gibt einem hier den Auftrag, sich um den Reaktor zu kümmern. Die nächste Etage besteht hauptsächlich aus einem kleinen Labyrinth, dessen Türen sich über die Konsolen steuern lassen und dessen Boden regelmäßig elektrifiziert wird. Die Schalterkombination um zur Treppe zu gelangen lautet: In der nördlichen Reihe mitte-rechts-links und dann in der südlichen Reihe links-mitte-rechts.

Es lohnt sich allerdings, einen Blick in die seitlichen Räume zu werfen und den dort stationierten unbewaffneten Wachen die Leviten zu lesen – vor allem, da im westlichen Raum eine Fortschrittliche Power-Rüstung MKII auf einen neuen Träger wartet...





Im Präsidentenbereich haben sich einige äußerst verwirrte Gestalten vom Rest der Welt abgeschottet – allen voran Vizepräsident Daniel Bird, gleichwie der 'Präsident der USA' (und seine aparte Sekretärin). Hier hilft nichts mehr. Nach einigen 'informativen' Gesprächen solltet Ihr ihnen den Frieden schenken und den Präsidentenschlüssel an Euch nehmen. (Natürlich ist das nicht zwingend notwendig, aber der Reaktor jagt sowieso alles in die Luft, oder?)

Dr. Charles Curling im Nordosten läßt sich nun davon überzeugen, daß die dank des FEV-Virus entstandenen Menschen und Mutanten immer noch menschlich sind und das Vorhaben der Enklave moralisch völlig und absolut falsch ist. Nach einer kurzen Bedenkzeit läßt der Doktor das Virus in das Luftsystem frei (und verabreicht den Dorfbewohnern gleichzeitig einen Immunstoff)... Jetzt sind nur noch die gut gerüsteten Soldaten übrig.

Im Reaktorbereich, der untersten Ebene, begebt Ihr Euch nun zum Zentralcomputer, macht eine Sprengladung scharf und deponiert sie vor den Computerterminals. Sobald diese detoniert, ist der Rechner lahmgelegt und der Reaktor wird kritisch. Es bleiben jetzt noch 10 Minuten zur schnellen Flucht. Im Präsidentenbereich hat sich die verschlossene Tür inzwischen geöffnet. Ihr könnt das Labyrinth umgehen und direkt die Kasernen erreichen. Beim Betreten des Eingangsbereichs begegnet Ihr einer Gruppe Soldaten, angeführt von Sergeant Granite, der mit Schrecken vom Sonderbeauftragten Horrigan berichtet, welcher den Ausgang zum Tanker bewacht.

Ihr überredet Granite nun zur Zusammenarbeit und schleicht Euch an Horrigan vorbei zum Computerterminal. Mit Eurer Gruppe wiedervereint – falls Ihr sie hier zurückgelassen habt – aktiviert Ihr mit dem Präsidentenschlüssel das Gegenaufstandsprotokoll und wehrt Euch Eurer Haut. Ein paar letzte Worte könnt Ihr dem überwundenen Horrigan noch entlocken, dann betretet Ihr triumphierend den Tanker...

Ihr erhaltet nun einen Ausblick auf die Resultate der eigenen Handlung und dürft weiterspielen.Nach dem regulären Ende des Spiels könnt Ihr noch das „Große Geheimnis" in Bunkerstadt lüften, wo Ihr Euren PIP-Boy vom Zentralcomputer des Bunkers updaten laßt. Ihr genießt die Huldigung und den Dank von den meisten Bewohnern des Landes und laßt Euch schließlich in New Reno von Pater Tully das „Fallout2-Lösungsbuch" aushändigen, mit dem alle Fähigkeiten auf 300% steigen und das bei jedem Lesen 20 000 Erfahrungspunkte einbringt...

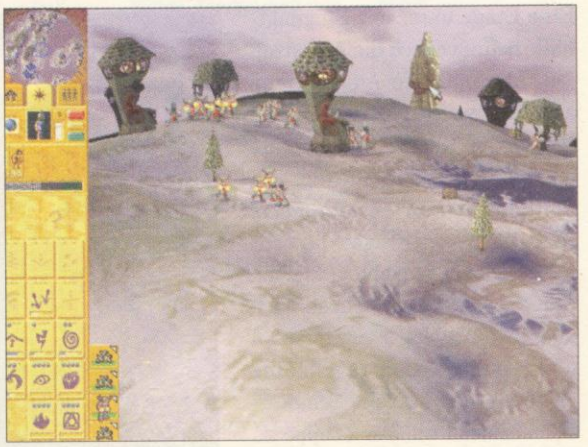
HEY! Das Spiel ist VORBEI! Zeit zu LEBEN!!

Einen hab ich noch: Bevor Ihr Euch einen neuen Bonus aussucht, solltet Ihr Eure Grundwerte mit geeigneten Drogen zu steigern versuchen: Ihr erhaltet so Bonusfähigkeiten, die normalerweise nicht zur Verfügung stehen... *Zoltán Weller*



Lösungshilfe – 2. Teil
Populous: The Beginning

Nachdem sich Eure Schamanin mitsamt ihrem Gefolge in der vorigen Power Play durch 15 Missionen gekämpft hat, beschreibt Michael Steinkuhl nun den Weg durch die restlichen Level zum Finale.



Der Versteinerte Kopf wird stark bewacht

Transportmittel

Schiffe
Die Schiffe sind taktisch sehr praktisch, da sie fünf Leute aufnehmen und diese dann überall wieder abladen können. Sobald Schiffe verfügbar sind, müßt Ihr Eure gesamte Insel allerdings mit Türmen zubauen, um gegen Angriffe geschützt zu sein.

Luftschiffe
Das Luftschiff kann nur zwei Leute transportieren, ist aber für Eure Schamanin das ideale Gefährt. Aus luftiger Höhe könnt Ihr Eure Magien noch weiter schleudern. Invasionen aus der Luft sind außerdem recht empfehlenswert.

Bonuszauber

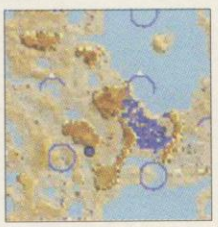
Blutrünstig
Damit kommen Eure Einheiten in die richtige Kampfstimmung. Sie sind gegen Bekehrungen der gegnerischen Priester immun und können besser kämpfen. In Verbindung mit dem magischem Schild ist der Zauber garantiert tödlich.

Teleport
Mit dem Teleport-Zauberspruch seid Ihr an keine Reichweite gebunden. Ihr könnt Eure Schamanin frei über das Spielfeld teleportieren – ideal, um sich hinter die gegnerische Verteidigungslinie zu beamen.

Armageddon
Alle Stämme und ihre Gefolgsleute treffen in einer großen Arena aufeinander. Eine heftige Schlacht entbrennt. Während sich im unteren Bereich alle Einheiten beharken, kämpfen oben die Schamaninnen gegeneinander. Der Sieger im Armageddon gewinnt das Level.

Die Kampagne (Fortsetzung)

16: Blutrünstig
Gleich zu Beginn verbindet Ihr die Berge zu einer nützlichen Verteidigungsmauer. Dahinter errichtet Ihr Türme rund um das Lager. Ladet der Schamanin alle Zauber auf. Wenn



der versteinerte Kopf von den Gegnern angebetet wird, wartet Ihr, bis die Leiste fast voll ist und hypnotisiert dann die feindlichen Einheiten. Schon ist der Zauber Euer. Bildet zehn Krieger aus, macht sie blutrünstig und schützt sie mit dem magischen Schild. Zerstört mit der Schamanin die Gebäude der Matak und eliminiert anschließend mit Euren Kriegern die restlichen Einheiten.
Die Dakini sind Euer nächstes Opfer und werden auf dieselbe Art und Weise vernichtet. Da die Chumara nun Zeit hatten, um sich zu erholen, verfügen sie über viele Einheiten. Schützt einfach einige Priester mit dem magischen Schild und übernehmt die feindlichen Einheiten. Die Schamanin erledigt dann gemeinsam mit den neuen Mitstreitern den Rest.

17: Der Mittlere Boden
Gleich zu Beginn müßt Ihr schnell handeln und auf dem mittleren Weg acht Türme



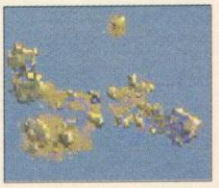
errichten. Die beiden äußeren Übergänge werden mit je vier Türmen überwacht. Postiert bei den Anlagen auch Priester. Errichtet dann erst einmal Hütten und bildet Krieger aus, die Ihr hinter den Türmen plaziert. Drei Schiffe – beladen mit Kriegern – sowie ein Luftschiff mit der Schamanin sollten genügen, um die Matak zu zerstören. Fliegt mit der Schamanin dann zu den Dakini und zerstört in mehreren Anläufen deren Gebäude. Die aufgebrachten Einheiten werden in Sümpfen ihren Tod finden. Betet schließlich mit sechs Arbeitern den Kopf an. Die Schamanin überwacht die Geschehnisse im Luftschiff und versumpft den Weg vom Chumara Lager zum Kopf. Letztendlich kommt es zu einem Kampf in der Arena.

18: Kopf-Jäger
Baut sehr viele Hütten und schützt die drei Übergänge, wobei die Türme mit Feuerkriegern besetzt werden



sollten. Die Matak werden sich einen Übergang zu Eurem Lager zaubern, dem müßt Ihr einen Sumpf-Zauber entgegensetzen. Falls die Dakini beinahe das Anbeten abgeschlossen haben, rüstet Ihr alle Arbeiter zu Kriegern um. Im Armageddon ist Sieg oder Niederlage reine Glückssache.

19: Ungleiche Verbündete
Errichtet eine aus Türmen bestehende Verteidigungsanlage auf dem Berg. Anschließend setzt Ihr mit

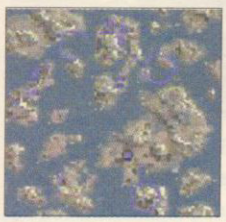


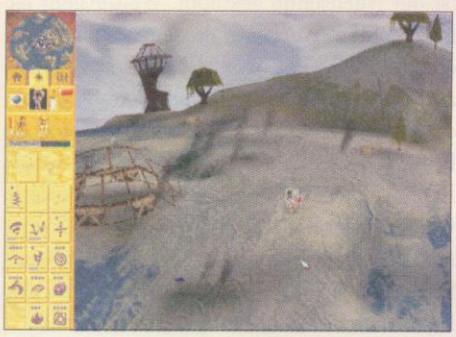
Schiffen zu den Chumara über und baut dort Gebäude und Türme. Aus dem versteinerten Kopf am Fuße Eures Dorfes erhaltet Ihr den Teleport-Bonuszauber. Mit den Schiffen gelangt Ihr anschließend zu dem anderen Kopf, der

sich hinter dem Dakini Lager befindet. Ihr bekommt dort einen Vulkan-Spruch, und ein zweiter wird direkt beschworen. Setzt die Schamanin in ein Luftschiff und zerstört den Dakini-Stamm mit Euren Magien.

20: Archipel

Baut Türme rund um Euer Lager, um vor Attacken von Luftschiffen und Schiffen gerüstet zu sein. Vergrößert das Dorf jetzt mit dem Brückenzauber und nehmt die größten Inseln ein, um dort Hütten zu errichten. Betet dann alle Köpfe an, wodurch Ihr unter anderem einen Vulkan-Zauber erhaltet. Mit dem Todesengel und den anderen Magien könnt Ihr einen Großteil des Lagers vernichten. Bei hoher Manaproduktion solltet Ihr gleich drei Todesengel auf einmal ins gegnerische Dorf schicken. Ein paar mit Kriegern besetzte Schiffe müßte für die restliche Säuberungsaktion ausreichen.





Diese beiden Priester wollen unsere Schamanin töten. Das wird ihnen aber nicht gelingen.

21: Zerbrochene Erde

Zu Beginn sperrt Ihr Euer Lager weiträumig ab. Dabei müssen Türme mit Priestern und Feuerkriegern besetzt werden. Dahinter werden noch Krieger stationiert. An den Klippen errichtet Ihr desweiteren Türme, in denen Feuerkrieger Stellung beziehen. Die Gruft bei den Dakini wird von der Schamanin mit Hilfe des Luftschiffes überfallen. Ladet danach alle Zauber auf. Die feindlichen Gebäude zerstört Ihr einfach mit Euren mächtigen Zaubern. Verbindet nun das Land und schickt 20 mit dem magischen Schild geschützte Krieger hinüber, um alles zu zerstören.



22: Solo

An dem Stein erhaltet Ihr alle Zaubersprüche. Mit dem Blitz und den Wirbelstürmen reißt Ihr das Dorf der Dakini nieder.



In dem Boot fahrt Ihr anschließend zu dem Matak-Stamm. Der Todesengel wie auch Blitz und Feuerregen werden gegen das feindliche Lager eingesetzt. Am Obelisken könnt Ihr Eure Zauberkräfte wieder aufladen. Falls Euer Boot in der Zwischenzeit verschwunden ist, müßt Ihr Euch den Weg zu den Chumara freizaubern. Der Vulkan- und der Sumpf-Zauber sollten gegen das Dorf zum Erfolg führen.

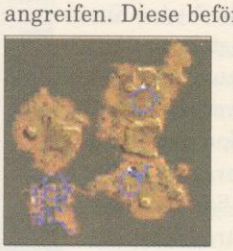
23: Inferno

Sichert Eure Insel und zerstört die Dakini, ohne den Todesengel und den Vulkan-Zauber einzusetzen. Die Matak könnt Ihr von Eurem Luftschiff aus auch recht bequem vernichten. Dabei benötigt Ihr sehr viele Sumpf-Zauber. Der Todesengel und der Vulkan-Spell müssen nun gut in dem Chumara-Dorf plaziert werden. Im Anschluß daran werden alle Gebäude durch Eure Krieger zerstört. Dem Todesengel fallen die restlichen Feindeinheiten zum Opfer.



24: Das Ende der Reise

Die Matak werden zu Euch einen Übergang zaubern und mit einigen Einheiten angreifen. Diese befördert Ihr mit Feuerbällen ins Wasser. Ummauert Eure Insel mit Türmen und plaziert auf dem Übergang zu den Matak drei Sumpf-Zauber. Greift sie dann immer wieder aus einem Luftschiff an und zerstört sie letztendlich mit Hilfe von fünf Kriegern, fünf Priestern und fünf Feuerkriegern. Eure Einheiten müssen allerdings durch das magische Schild geschützt sein. Die Dakini werden von der Schamanin mit zwei Vulkanen und zwei Todesengeln geschwächt. Mit Hilfe der restlichen Magien wird das Werk der Zerstörung vollendet. Vor dem Angriff auf die Chumara müßt Ihr bis auf Wirbelsturm und Blitz alle Zauber deaktivieren. Dadurch solltet Ihr zumindest alle Gebäude beschädigen.



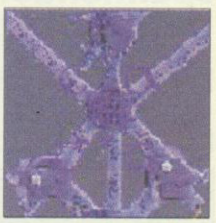


Der Todesengel und ein Vulkan wüten in diesem Dorf.

Mit 15 Bodentruppen beendet Ihr schließlich dann auch diese Mission erfolgreich.

25: The Beginning

Rüstet zu Beginn 40 Arbeiter zu anderen Bodentruppen um. Ihr müßt nun an drei Fronten verteidigen. Schütz Euch zuerst vor den Matak, dann vor den Dakini und zuletzt vor den Chumara. Die ersten Angriffe sollten durch Sumpf-Zauber und Eure Einheiten abgewehrt werden. Da Eure Schamanin zu einer Göttin aufgestiegen ist, wurde die Reichweite Eurer Zauber abgeschafft. Durch Einsatz von Wirbelstürmen und Blitzen vernichtet Ihr das Dorf der Dakini. Die heranstürmenden Einheiten der Feinde scheitern an Eurer Verteidigung. Das dadurch freigewordene Land bebaut Ihr mit Hütten und vernichtet anschließend die Matak mit all Euren Magien. Die Chumara sammeln durch ihre Defensivtaktik sehr viele Einheiten in ihrem Lager. Durch Einsatz mehrerer Sumpf-Zauber kann auch der letzte Widerstand gebrochen werden und „Populous 3“ ist erfolgreich beendet.





Im letzen Level erwartet Euch eine Vielzahl gegnerischer Einheiten.

Komplettlösung – 1. Teil

StarCraft: Brood War

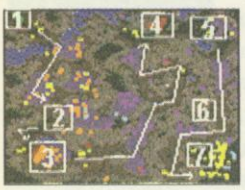
Endlich wurde das erste und einzige Expansion-Set zu StarCraft veröffentlicht. Ihr führt in insgesamt 26 Missionen Eure Krieger in die Schlacht. Da Eure Gegner aber mit allen Wassern gewaschen sind, können schnell Probleme auftauchen. Wir helfen Euch mit unserer Lösung weiter, damit auch Ihr die spannenden Endsequenzen erleben könnt.



Es empfiehlt sich, die Psi-Stürme auch auf unerkundetem Gebiet einzusetzen, da die Zerg auf dem Cluster-Teppich fast überall lauern. Ihre Trefferchancen sind ziemlich hoch.

Die Kampagne der Protoss

Mission 1: Escape from Aiur



Schon die erste Mission wird Euch einiges an Können abverlangen. Ihr startet mit einem kleinen Trupp und Zeratul bei Position 1. Nachdem ein paar Zerglinge – die Euch zufällig über den Weg liefen – das Zeitliche gesegnet haben, folgt Ihr dem Pfeil bis zu Position 2. Auf dem Weg zu Euch gelangen, um Euch das Leben schwerzumachen. Wenn Ihr Zeratul einsetzt, achtet vor allem auf die Overlords, da diese ihn enttarnen können. Schließlich bei Position 2 angekommen, trefft Ihr auf zwei weitere Berserker, die sich nach Position 3 bewegen und versuchen, die dortige Zerg-Basis anzugreifen. Dies ist die schwierigste Stelle in dem Level. Schraubt zunächst einmal die Geschwindigkeit runter und folgt den Berserkern dann. Sobald diese mit weiteren Protoss die Zerg angreifen, werft Ihr Eure Anfangseinheiten dazwischen, um vor allem die Hydralisken schnell in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Sobald kein Zerg mehr aufrecht steht, macht Ihr noch schnell die Nydus-Kanäle nieder und bewegt Euch dann weiter auf Position 4 zu. Wenn Ihr dem Pfeil genau folgt, werdet Ihr unterwegs einige Verstärkungen treffen, die Ihr unbedingt braucht. Ihr schleicht nämlich durch ein Nest von Ultralisken, die noch nichts zum Frühstück bekommen haben. Von Position 4 geht es mit der dort erhaltenen Verstärkung sofort weiter zu Position 5. Diese ist besonders gefährlich, da dort sehr viele Hydralisken ihr Unwesen treiben. Wenn Ihr nur einen tötet, kommt ein weiterer durch den dortigen Nydus-Kanal. Beharkt deshalb das gesamte Gebiet mit einem Psi-Sturm Eurer Templer und greift dorthin werdet Ihr auf einige Stellungen der Zerg treffen, die Ihr dem Erboden gleichmachen solltet. Legt Euer Hauptaugenmerk auf die Nydus-Kanäle, weil durch diese ohne Pause Zerglinge und andere fiese Kreaturen danach in Windeseile den Kanal an. Somit ist der Nachschub gestoppt. Weiter geht es nach Süden. Auch auf diesem Weg gibt es einige Fallen. Paßt vor allem bei Position 6 auf, da sich dort unerwartet viele Zerg aus dem Boden ausgraben. Ist Zeratul endlich bei Position 7 angekommen, wird Eure gesamte Basis von riesigen Zerghorden angegriffen. Glücklicherweise tauchen Raynor und Fenix auf, die den schleimigen Jungs richtig einheizen. In der Zwischenzeit könnt Ihr in die Dimension der dunklen Templer fliehen.



Dies ist die gefährlichste Stelle in der Mission (Position 3). Falls Ihr nicht die Geschwindigkeit herunterschraubt, könnt Ihr nur schwer gewinnen.

Mission 2: Dunes of Shakuras



Nach der anstrengenden ersten Mission habt Ihr nun die Möglichkeit die Beine hochzulegen und diesen Einsatz ruhig anzugehen. Bewegt Euch auf Position 1 zu und errichtet dort ein Nexus, einen Pylon und einen Assimilator.



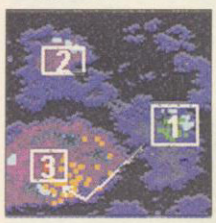
Mit dieser Abwehr solltet Ihr Eure Basis das gesamte Level lang relativ einfach verteidigen können

Sobald der Nexus fertig ist, werden Euch die Zerg angreifen. Zur gleichen Zeit tauchen einige dunkle Templer auf, die den Zerg eindrucksvoll zeigen, daß sie besser zu Hause geblieben wären. Errichtet nun in Ruhe eine Basis und sichert die Zugänge bei Position 2 mit ungefähr zehn Plasmakanonen und einem Räuber. Dagegen kommt auch der stärkste Zergschwarm in dieser Mission nicht an. Irgendwann werden Euch die Ressourcen ausgehen, da Ihr diesbezüglich nicht besonders gut ausgestattet seid. Auf Position 3 findet Ihr jedoch neues Vespingas und Kristalle, mit denen Ihr eine Armee von zehn dunklen Templern, zwei Räubern und fünf Scouts aufstellen könnt. Greift mit diesen Einheiten die große Zergbasis auf Position 4 an. Achtet vor allem auf die vielen Mutalisken, welche die Lüfte unsicher machen. Ansonsten sollte die Säuberung der Karte kein Problem sein.



Mit Euren dunklen Templern greift Ihr die Zerebraten an, da nur sie diese töten können

Mission 3: Legacy of the Zel'Naga



Ihr beginnt mit einem kleinen Stützpunkt bei Position 1. Schon nach wenigen Sekunden erhaltet Ihr bei Position 2 Verstärkung in Form von vier Corsairs und vier Dragoonern. Zerstört die dortigen Abwehrstellungen der Zerg und zieht die Einheiten dann zu Eurem Stützpunkt. Nachdem die ersten Angriffe erfolgt und abgeschlagen sind, solltet Ihr genug Ressourcen besitzen, um Eure Basis rundum mit Plasmakanonen zu sichern. Dadurch werden alle Overlords meistens noch vor dem Abladen der Zerglinge und Hydralisken vernichtet. Auch zwei Räuber sind vonnöten, falls doch mal eine große Ansammlung von Bodentruppen Eures Feindes geradewegs auf Euer Camp zumarschiert. Während Ihr fröhlich abwehrt und baut, werden Euch die Mineralien ausgehen. Errichtet deshalb ein zweites Lager auf Position 2, das Ihr ebenfalls gut schützt, da auch dort einige Male Zerg Euren Einheiten auflauern. Bildet mindestens zwei Räuber, fünf dunkle Templer, drei Archons und vier Corsairs aus. Blockiert mit dem Disruption-Web der Corsaires zunächst die Verteidigungsanlagen des Feindes und fallt in den Zerg-Cluster vom Osten her ein. Kämpft Euch bis Position drei durch. Dort werdet Ihr die zwei Zerebraten finden, die bei Eurem heißgeliebten Tempel herumwabbeln. Nachdem die Räuber alle Feinde und Kriecherkolonien in der Umgebung zerfetzt haben, machen sich Eure Templer daran, dem Zerebraten-Gewürm einen schönen Abgang zu bereiten. Sobald beide vernichtet sind, trefft Ihr eine alte Bekannte wieder. Kerrigan, die Königin der Klingen, will plötzlich mit Euch zusammen kämpfen.



Errichtet bei Position 2 ein weiteres Lager, um Rohstoffe abzubauen

Mission 4: The Quest of Uraj



Die Mission beginnt recht hektisch. Eure Truppen landen automatisch bei Position 1 und äschern die Basis der Terraner ein. Auch Kerrigan erscheint nach ein paar Sekunden. Nachdem alles geräumt wurde, beginnt Ihr eine Basis zu errichten, die aber nur auf ein Ziel hinarbeitet: den Bau einer Roboterfabrik und die Produktion einer Drohne! Achtet außerdem darauf, daß alle Eure Räuber unbeschadet bleiben. Während die Protoss schwer am schuften sind, um die Fabrik zu bauen, bringt Ihr Kerrigan getarnt zu Position 2, wo er im Alleingang die gesamte Basis niederreißt. Wenn Ihr das Gefühl habt, die Königin der Klingen schafft das nicht, zieht einfach noch einen Räuber nach. Sobald ein Transportflieger zur Verfügung steht, ladet Kerrigan und einen Räuber dort ein und fliegt zu Position 3. Dort erwartet Euch schon ein netter Raketenturm und begrüßt Euch mit einer Salve Raketen. Diese Gastfreundschaft solltet Ihr erwidern. Packt unverzüglich den Räuber und Kerrigan aus und schenkt dem Turm ein kleines Bussi von der Zerg-Braut – mit ihren Klingen natürlich. Arbeitet Euch nun am äußeren Rand der Basis entlang und vernichtet alle Gebäude. Sobald Ihr das markierte Gebiet mit Kerrigan erreicht habt, ist die Mission auch schon überstanden.



Wenn sie getarnt ist, erledigt das Zerg-Mädel die Basis bei Position 2 im Alleingang



Sobald Ihr das markierte Gebiet mit Kerrigan erreicht habt, ist die Mission auch schon überstanden

ren Rand bis zu Position 4 vor. Das ist recht einfach, da sich kaum Truppen in der Nähe aufhalten. Nur die Raketentürme müßt Ihr ausschalten. Wenn Ihr fast beim Kristall angekommen seid, tarnt Ihr Kerrigan und lauft zum markierten Gebiet. Schon wäre die Mission geschafft! Hat sich die böse Königin nicht diesmal durchaus fair verhalten?



Sobald Ihr alle Generatoren dieses Typs zerstört habt, ist die Mission gewonnen

Mission 5: The Battle of Braxis



Diese schwierige Taktikmission erfordert Eure ganze Konzentration. Ladet zunächst sämtliche Truppen in die Transporter und begebt Euch zu Position 2. Von dort aus rennt Ihr in Richtung Norden zu Position 3, wo Ihr auf den ersten Generator stoßt. Nachdem Eure Berserker diesen zu Weltraumschrott verarbeitet haben, schwingt Ihr Euch wieder in die Schiffe und landet bei Position 4. Zur gleichen Zeit ist Verstärkung bei Position 1 eingetroffen, die Ihr ebenfalls nachzieht. Haltet Euch nördlich und steuert Position 6 an. Auf Eurem Weg trefft Ihr nur auf Raketentürme und ein paar Jäger, die sich jedoch schnell vom Himmel holen lassen. Seid Ihr bei Position 6 angelangt, lauft Ihr ein kleines Stückchen in Richtung Osten. Danach setzt Ihr mit einem Transporter Truppen zu fünf über und zerstört den dortigen Generator von hinten. Sobald er vernichtet wurde, ladet Ihr Eure Truppen wieder ein und fliegt schnell zurück. Auch Eure danach erhaltene Verstärkung zieht Ihr nach oben. Geht zu Position 6 zurück und zerstört dort mit einigen Scouts die Raketentürme, um mit Truppentransportern landen zu können. Die dunklen Templer marschieren auf dem Geländer in Richtung Osten und vernichten sowohl Goliaths als auch Raketentürme. Wenn Ihr am Ende der Plattform angekommen seid, werdet Ihr auf einen Panzer im Belagerungsmodus treffen, den Ihr unverzüglich zerlegen müßt. Danach zerstören Dragooner die Raketentürme, die sie von der Plattform aus treffen können. Letztendlich laufen Eure dunklen Templer vom Geländer herunter und vernichten die Bunker samt Insassen. Marschiert dann zu Position 7, zerstört den Detektor und nehmt neue Verstärkungen in Empfang, die Ihr unbedingt braucht. Bringt Eure Truppen nun auf die andere Seite des Geländers in Richtung von Position 8. Sobald eine Sonde in der Nähe ist, werdet Ihr bemerken, daß das gesamte Geländer vermint ist. Deckt mit der Sonde die Minen auf und vernichtet sie mit Euren Dragoonern, die eine hohe Reichweite besitzen. Ihr trefft zeitweise auf Ghosts, die zufällig in einen Psi-Sturm geraten sollten. Mit diesem vernichtet Ihr auch die Belagerungspanzer auf der Plattform bei Position 7. Danach ist es einfach, den dortigen Generator zu vernichten. Zu guter letzt zieht Ihr alle Truppen zusammen und steuert jetzt Position 9 an, wo sich der letzte Generator befindet. Schaltet mit dem Disruptor-Web Eurer Corsairs die Verteidigung aus und vernichtet im gleichen Moment den Generator. Danach könnt Ihr aufatmen. Ihr habt auch diese Mission erledigt.



Sucht mit den Sonden die Minen bei Position 7 und vernichtet diese mit Euren Dragoonern

Mission 6: Return to Char

Auf Char haben sich ein paar Zerebraten vereinigt und mutieren gerade zu einem neuen Wackelpudding, auch Overmind genannt. Ihr beginnt mit einer Basis der Protoss und einer Basis der Zerg, die Euch Kerrigan zur Verfügung stellt. Eigentlich sind die Zerg jedoch überflüssig, und darum solltet Ihr sie nur zweitrangig behandeln. Nachdem Eure Basen durch ein paar Plasmakanonen gesichert sind, baut Ihr zwei Räuber und ein paar Berserker. Mit diesen marschiert Ihr zu Position 2, wo es eine kleine Basis zu vernichten gilt. Achtet bei Position 1 aber auf die Lurker, die sich in den Boden eingegraben haben und darauf lauern, Euch zu vernichten. Nehmt also besser eine Sonde mit. Nachdem Ihr Position 2 erobert habt, wird der Eingang wieder mit ein paar Plasmakanonen und einem Räuber gesichert. Danach könnt Ihr gemütlich alle Lufteinheiten und Plasmaschilde aufwerten. Parallel dazu baut Ihr zehn Trägerschiffe, die bis an die Zähne mit Kampffliegern bewaffnet werden. Ihr habt nun die Wahl, ob Ihr lieber den Kristall direkt holt, oder den Overmind zerstört. Wir empfehlen Euch letztere Me-



Achtet bei Position 1 auf die Lurker, eine der neuen Einheiten der Zerg

thode, da diese wesentlich einfacher ist. Fliegt einfach mit Euren zehn Trägern am westlichen Bildrand vorbei und zerstört den Overmind in Windeseile. Ihr könnt natürlich auch noch eine weitere Stunde Einheiten produzieren und versuchen den Kristall zu erreichen... Aber warum sich Arbeit machen, wenn es auch leicht geht?

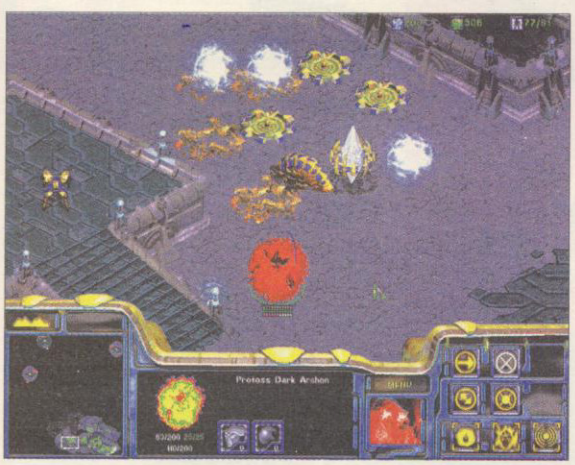


Laßt die Träger nicht mit dem Gegner kämpfen, sondern setzt sie direkt auf den Verräter Aldaris an

Mission 7: The Insurgent



Ihr beginnt mit einer schon recht großen Basis. Zunächst einmal gilt es beide Ausgänge zu barrikadieren und bei jedem Ausgang jeweils eine Raupe zu postieren. In dieser Mission erhaltet Ihr eine neue Einheit, den Dark Archon, ‚it dem es Euch nun möglich ist, gegnerische Einheiten zu übernehmen. Setzt diese Fähigkeit vor allem bei den starken Kriegern – zum Beispiel bei den normalen Archons – Eures Feindes ein. Ihr seht auf Eurer Karte dreimal Aldaris, aber nur einer muß getötet werden – der Aldaris im oberen Norden. Um den Verräter zu vernichten, benötigt Ihr acht Träger, fünf Corsairs und fünf Scouts. Sobald Ihre alle aufgerüstet habt und auch über das Disruption Web verfügt, folgt Ihr dem von uns auf der Karte eingezeichneten Pfeil in Richtung Norden. Falls Ihr Eure Schiffe geschickt manövriert, wird Euch keine Verteidigungsanlage des Gegners Probleme bereiten. Wenn Ihr ganz oben im Norden angekommen seid, dreht nach Westen, zu Aldaris. Eure Corsairs lähmen rasch die Verteidigung, und Eure Scouts kümmern sich um die Träger des Gegners. Die Träger lenken alles Feuer auf den Verräter! Sobald Ihr diesen getötet habt, erscheint er Euch noch einmal. Es war nur eine Halluzination. Zur Überraschung taucht auch Kerrigan auf, tötet Aldaris und erklärt mal eben, daß sie alle nur mißbraucht hat, um ihre eigenen Ziele durchzusetzen. Frauen... schön, aber unberechenbar.



Sichert sämtliche Eingänge mit Plasmakanonen und einem Räuber. Dark Archons helfen dabei, schwere Einheiten des Gegners auf die eigene Seite zu ziehen.



Dies ist ein kleiner Anfang für die Verteidigung des Tempels. Ihr benötigt an jeder Stelle ungefähr dreimal so viel.

Mission 8: Countdown

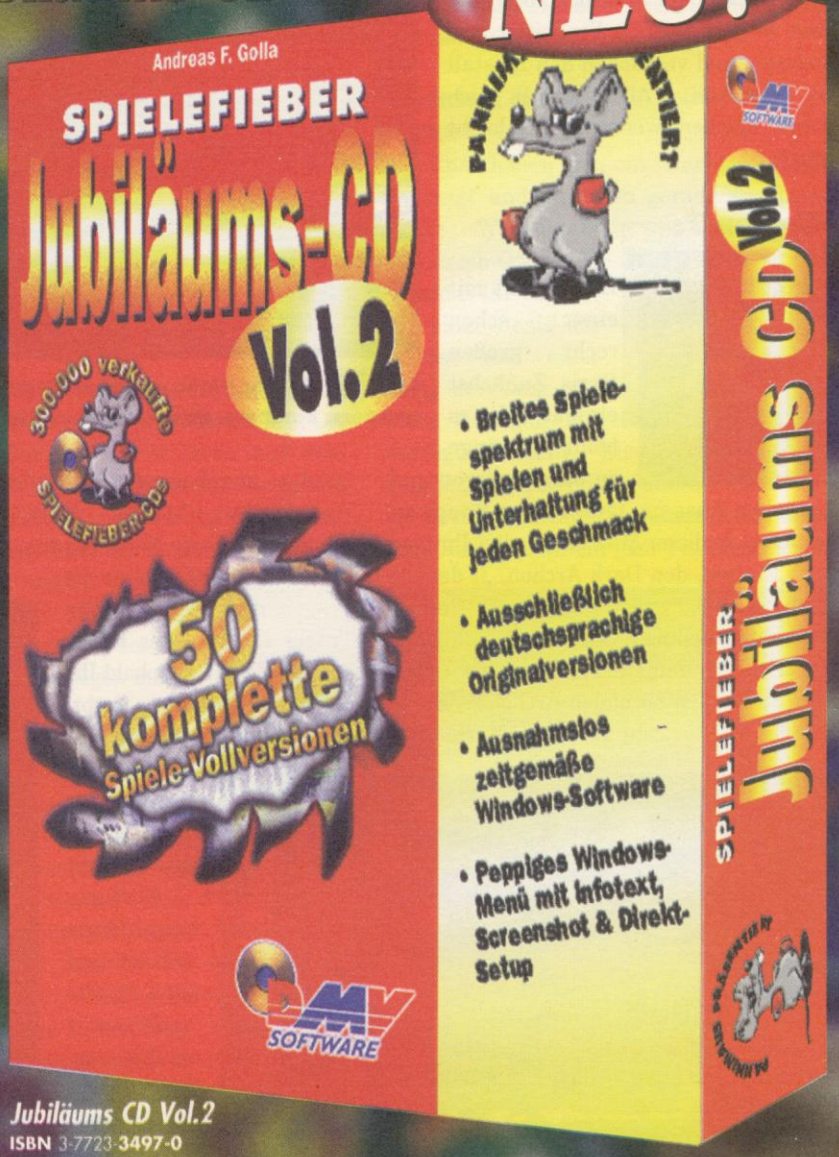
Ihr habt die letzte Mission der Protoss erreicht, und die ist wirklich verdammt hart! Sichert so schnell wie nur möglich Eure beiden Stützpunkte und beschafft Euch ein paar Räuber. Die Zerg greifen nämlich schon früh in großen Schwärmen an und können nur mit Räubern und jeder Menge Plasmakanonen abgewehrt werden. Sobald Ihr über fünf Träger verfügt, könnt Ihr die Zergcluster bei Position 1 und Position 2 vollständig vernichten. Somit ist die Gefahr erstmal nicht mehr ganz so groß. Räumt danach auch den Tempel bei Position 3 und sichert diesen extrem. Rechnet um die 100 Plasmakanonen, jede Menge Träger, Dark Archons, Räuber, Corsairs und auch Scouts ein. Vor allem die Dark Archons sind wichtig, da Ihr mit ihnen wieder die gefährlichsten Einheiten der Zerg übernehmen könnt. Wenn Ihr der Auffassung seid, Ihr hättet ein unangreifbares Bollwerk errichtet, zieht alle Einheiten, die Ihr habt dorthin und vergewissert Euch, daß alles aufgrüstet ist. Danach bringt Ihr die Helden zum Tempel. Schon wenige Sekunden später beginnt der Sturm der Zerg. Um Eure normalen Basen braucht Ihr Euch nicht mehr kümmern, die haben sowieso keine Chance. Den Tempel müßt Ihr jedoch in jedem Fall 15 Minuten lang halten. Eine gute Taktik ist, mit Corsairs alle Bodeneinheiten kampfunfähig zu machen und dann mit Räubern ganze Horden auf einmal zu vernichten. Mit Dark Archons überzeugt Ihr Wächter und Devourer zu Euch überzulaufen. Die Träger erledigen alle anderen Einheiten. Auch Lurker sind sehr praktisch, wenn Ihr sie übernehmt und danach SOFORT eingrabt. So solltet Ihr es irgendwie schaffen. Nachdem der Countdown abgelaufen ist, habt Ihr die Kampagne der Protoss gewonnen. Die Zerg in der Welt der dunklen Templer wurden vollkommen vernichtet und Ihr könnt Euch den Terranern zuwenden.



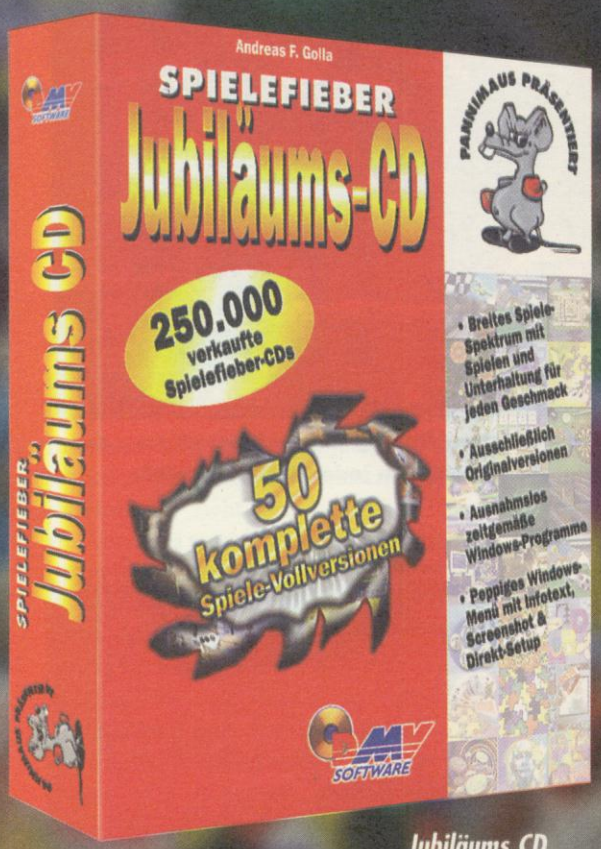
SPIELE satt!

Auch auf der zweiten Jubiläums-CD finden Sie über 50 ausgesucht starke Spiele für Windows 95, Windows 98 und Windows NT. Natürlich alle in den lizenzierten deutschen Vollversionen!

NEU!



Jubiläums CD Vol.2
ISBN 3-7723-3497-0



Jubiläums CD
ISBN 3-7723-3436-9

jede Spielefieber-CD
ÖS 238,–/SFr 25,–
DM 29,95*



Familiengerecht und spannend mit Spaßfaktor 100!

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
http://www.franzis.de

Franzis'

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um Euch für jedes Spiel möglichst viele Informationen kompakt und schnell überschaubar zu servieren, haben wir diesen Wertungskasten entwickelt. Er enthält neben den wichtigsten technischen Angaben die Wertungen. Am wichtigsten ist uns dabei der Spielspaß, der natürlich für SOLOspieler anders ausfallen kann als im MULTIplayermodus. Falls ein Spiel keine Mehrspieleroption hat, findet Ihr hier einen Gedankenstrich „-" vor.

Gleich unter der Hauptwertung haben wir nun die wichtigen Subwertungen optisch hervorgehoben. So könnt Ihr auf einen Blick erfahren, was im Einzelnen Grafik, Sound und Spieltiefe bei diesem Testkandidaten taugen. Merke: Ein schön opulentes Edelwerk muß nicht unbedingt Spaß machen und ein plattes Ballerspiel mit wenig Spieltiefe kann tollen Sound hervorbringen. Unter welchen Hardware-Voraussetzungen ein Programm überhaupt erst den Spielbetrieb aufnimmt, findet Ihr jetzt am Ende eines jeden Testberichts. Neben der Minimalforderung geben wir auch gleich eine Empfehlung ab, mit welchem PC-System das Spiel erst richtig rund läuft.

wird in der Regel aber . . mehrere lange Abende verschlingen.

fe

Mindestanforderung: P100, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA
Empfohlen: P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts.

Name	Peng! Peng!
Genre	Kanonensimulation
Hersteller	Smith&Wesson
Schwierigkeit	hoch
Preis	9999 Mark
Steuerung	Gamepad
Spiel	Russisch
Anleitung	Lettisch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler

GRAFIK

Auflösung, Farbenpracht, Erkennbarkeit, Phantasievolle Entwürfe, stimmiges Gesamtbild und gelungene Animationen fließen in diese Wertung ein. Licht-, Schatten-, Wasser- und Feuereffekte kommen je nach Genre noch hinzu.

SOUND

Hier interessiert uns nicht nur dröhn, sondern auch schön: Die Melodien dürfen nicht in den Wahnsinn treiben, die Effekte sollen passend und abwechslungsreich sein und die Sprachausgabe darf ruhig erträglich und verständlich sein. Wenn das ein atmosphärisch dichtes Potpourri ergibt- super!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
58%	70%
GRAFIK 81%	
SOUND 97%	
SPIELTIEFE 79%	

SPIELTIEFE

Wohl nicht in jedem Genre kaufentscheidend, gibt uns die Spieltiefe einen Anhaltspunkt dafür, wie stark wir uns mit dem Titel auseinandersetzen mußten. Je komplexer die Zusammenhänge, je größer der Umfang (Karten, Szenarien, Modi...) und je ausgefeilter Interaktion, Aufgabenstellung und Abwechslungsreichtum, desto höher wird die Spieltiefe-Wertung ausfallen.



Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



Stephan Freundorfer | Chris Peller | Maik Wöhler | Ralf Müller | JoeNettelbeck | Thomas Ziebarth



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



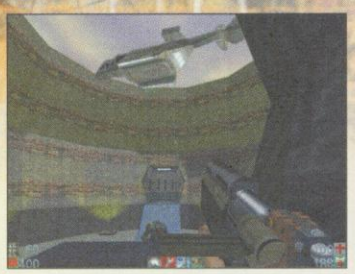
VORAUSSETZUNG

Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist

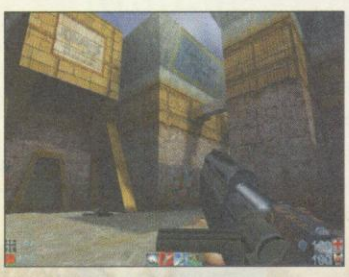
Requiem

Im Namen des Herrn...

Das neue Jahr begann für Freunde knallharter Actionkost durch „Turok 2 – Seeds Of Evil“ schon recht vielversprechend und jetzt versucht die amerikanische Company 3DO mit „Requiem – Avenging Angel“ einen der forderen Plätze im Shooter-Olymp zu erobern. Durch eine biblische Thematik – dem immerwährenden Kampf zwischen Himmel und Hölle – und eine brandneue 3D-Engine steht Euch nun eine buchstäblich göttliche Erfahrung bevor...



Hmmm, was hat denn das Raumschiff an diesem Ort zu suchen?



Bald tritt die Ausgangssperre in der Metropole New Damaskus in Kraft

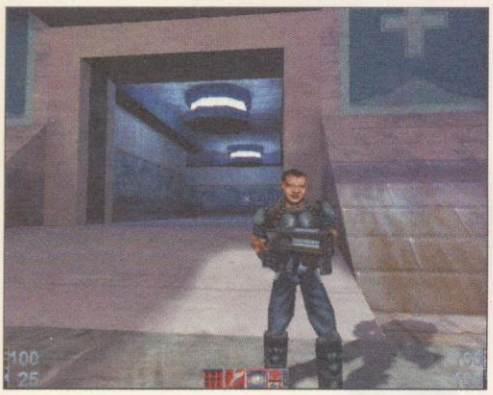
Trouble in Paradise

Die letzte große Schlacht in den himmlischen Sphären konnte die Armee der Engel für sich entscheiden und ihre gefallenen Artgenossen in die Unterwelt verbannen. Doch die dämonischen Kreaturen gaben sich dadurch nicht geschlagen. Konnten sie schon gegen ihren ehemaligen Gebieter nichts ausrichten, so sollten immerhin seine Schützlinge, die Menschen, ihren Zorn zu spüren bekommen. Geführt von Lilith, der rechten Hand des Teufels, bemächtigten sich die Geschöpfe der Körper von den Befehlshabern des Militärs bis hin zu einfachen Soldaten. In den Metropolen wie New Damaskus regiert seitdem das Militär mit übertriebener Härte. Die Orwellsche Zukunftsvision vom Überwachungsstaat ist nun bittere Realität geworden. Wer es wagt, sich dieser Diktatur zu widersetzen, dem drohen Gefangenschaft und Folter, oder aber, er wird gleich an Ort und Stelle erschossen. Auch die bisherige Krönung der menschlichen Technologie, das Kolonistenschiff Leviathan, ist den Legionen der Finsternis in die Hände gefallen. Ursprünglich dazu erbaut, die Besiedelung ferner Planeten voranzutreiben, ist jetzt unklar, für welche abartigen Machenschaften dieses Wunderwerk der Technik mißbraucht wird... Der Spieler schlüpft nun in den Astralleib von Malachi, einem Engel, der im Auftrag des Herren zur Erde geschickt wird, um der Schreckensherrschaft von Lilith und ihrem Gefolge ein Ende



Ehe man es sich versieht, eröffnen die Soldaten das Feuer. Besonders mit dem gepanzerten Kerl ist nicht zu spaßen.

Avenging Angel

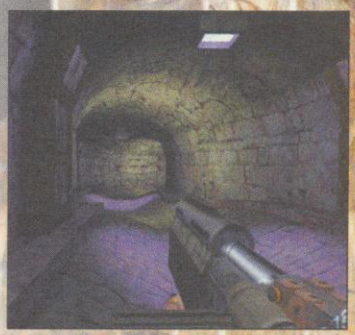


Haben wir dem Kontrahenten unseren Willen aufgezwungen, öffnet sich die Tür

zu bereiten. Mit Waffengewalt versucht Ihr nun als von Gott gesandter Vollstrecker den Fortbestand der menschlichen Rasse zu gewährleisten.

Gottes Gaben

Dem einen oder anderen Waffenfetischisten wird allerdings das Arsenal von gerade einmal sieben „weltlichen" Vernichtungswerkzeugen als recht dürftig erscheinen, zumal das Repertoire ausschließlich altbekanntes Ego-Shooter-Instrumentarium umfaßt. Neben futuristisch designter Variationen herkömmlicher Knarren wie Sniper-Rifle, Pistole, Assault-Rifle und Combat Shotgun, könnt Ihr Euren Widersachern auch mit einer Rail-Gun, einem Granaten- sowie einem Raketenwerfer den Garaus machen. Mag die Auswahl an martialischem Gerät nur aufs Nötigste beschränkt sein, so könnt Ihr als Himmelsgeschöpf zusätzlich überirdische Kräfte einsetzen (siehe Kasten). Im fortschreitenden Spielverlauf werden Euch immer mehr außergewöhnliche Fähigkeiten gewährt, so daß Euch insgesamt



Durch dieses unter Wasser gelegene Tunnelsystem erreicht Ihr das Versteck der Widerstandsbewegung

FREUNDE & FEINDE



Malachi
Euer Alter Ego im Spiel. Ein Engel, der auf die Erde entsandt wird, um das sinistere Treiben von Lilith und ihrer bösen Brut – den Gefallenen – zu beenden.



Jonah
Der Wirt unterhält Beziehungen zur Widerstandsbewegung. Eure erste Aufgabe auf der Erde besteht darin, Jonah's Kneipe zu finden und so Kontakt zu den Rebellen aufzunehmen.



Aaron
Vor Euch versuchte bereits der Engel Aaron den teuflischen Heerscharen Einhalt zu gebieten, scheiterte jedoch und verlor seine Augen.



Judith
Judith, eine Computerspezialistin, ist ebenfalls Mitglied der Rebellen. Ihr müßt sie aus den Fängen der von den diabolischen Mächten kontrollierten Soldaten befreien, da nur mit ihrem Wissen der Widerstand eine Chance gegen das übermächtige Militär besitzt.



Lilith
Die Mätresse des Bösen. Wann immer sich eine Möglichkeit bietet, unternimmt sie alles, um Euch bei der Erfüllung Eurer heiligen Mission zu behindern.



Elijah
Die toughe Lady ist eine hochrangige Angehörige der Widerstandsbewegung, von der Ihr Euren ersten Auftrag im Dienste der Rebellion erhaltet. Im späteren Spielverlauf läßt sie für die gute Sache sogar ihr Leben.



Victor
Ein hartgesottener Offizier der Rebellen, mit dem Ihr gemeinsam eine heikle Mission erfüllen müßt.



Führer des Widerstandes
Das mysteriöse Oberhaupt der Rebellen ist zunächst mißtrauisch, was Eure Person anbelangt und gibt erst spät seine wahre Identität preis...

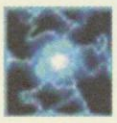
21 unterschiedliche Eigenschaften zur Verfügung stehen. In einigen Fällen – zum Beispiel beim Kampf gegen ein paar von Liliths Untergebenen oder um in ein Gebäude zu gelangen – seid Ihr auf Eure „göttlichen" Gaben sogar angewiesen, um die entsprechende Situation meistern zu können.

Reden statt schießen

Obwohl Ihr häufig nur mit Waffengewalt oder Euren Engelskräften etwas gegen die bösen Buben und die in der Unterwelt hausenden Monster ausrichten könnt, spielt in „Requiem" die Interaktion mit computergesteuerten Charakteren eine wichtige Rolle. Denn stellenweise muß

HIMMLISCHE KRÄFTE

„Requiem – Avenging Angel" glänzt nicht gerade durch ein reichhaltiges Waffenarsenal. Dafür stehen Euch als Engel jedoch eine Vielzahl von göttlichen Fähigkeiten zur Verfügung, mit denen Ihr die Höllenbrut das Fürchten lehrt.



Pentecost
Eine Energieentladung, mit der Ihr Eure Gegner buchstäblich unter Strom gesetzt werden. Je länger Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, desto vernichtender ist seine Wirkung.



Exorcist
Durch diese Fähigkeit werden Angreifer ein paar Meter zurückgeschleudert, jedoch nicht unbedingt getötet.



Locusts
Ihr könnt Euren Gegnern einen Heuschreckenschwarm auf den Hals schicken, der den Opponenten im Idealfall zu Tode traktiert.



Bloodboil
Mit dieser Gabe bringt Ihr das Blut von organischen Widersachern zum Kochen, bis deren Körper zerplatzt.



Lightning
Als Engel dürft Ihr selbstverständlich Eure Widersacher auch mit Lichtblitzen ins Jenseits schicken.



To Salt
Ihr laßt den Kontrahenten zur Salzsäule erstarren, die sich einen Sekundenbruchteil später in Luft auflöst.



Brimstone
Diese Fähigkeit ermöglicht es Euch, die garstigen Feinde mit Salven von Feuerbällen zu rösten.



Apocalypse
Die Offensiv-Kraft mit der verheerendsten Wirkung. Ihr beschwört eine gigantische Explosion herauf, in deren Umkreis alles Leben ausgelöscht wird.



Heal
Ist es um die Gesundheit einmal kritisch bestellt und sind keine Health-Packs in Sicht, freut man sich über die Fähigkeit der Selbstheilung.



Deflect
Mit „Deflect" könnt Ihr die Projektile der Angreifer abwehren und zu ihnen zurückschicken.



Holy Light
Durch diese Kraft blendet Ihr Eure Gegner und außerdem erleuchtet Ihr damit stockdunkle Regionen.



Banishment
Unliebsame Zeitgenossen könnt Ihr mit „Banishment" zu ihrem Schöpfer zurückschicken.



Shockwave
Die Schockwelle entspricht einem Erdbeben, das alle Angreifer von ihren Füßen reißt und manchmal sogar tötet.



Enhanced Speed
Ihr könnt Euch eine begrenzte Zeit lang mit enormer Geschwindigkeit fortbewegen.



Walk On Water
Ihr könnt wie einst ein gewisser Herr Jesus Christus über Wasser laufen.



Flight
Diese Gabe verstärkt Eure Sprungfähigkeit und Ihr seid zudem in der Lage, ein wenig durch die Luft zu gleiten.



Warp Time
Ihr verlangsamt den Fluß der Zeit, könnt Euch aber dennoch normal fortbewegen, während Eure Kontrahenten quasi in Slow-Motion agieren.



Heal Other
Durch diese Kräfte heilt Ihr verletzte Kampfgefährten und Verbündete.



Insist
Mit Hilfe dieser überirdischen Macht stimmt einen Feind friedlich, so daß er für eine begrenzte Zeitspanne auf Eurer Seite kämpft.



Resurrect
Auch Tote könnt Ihr wieder zum Leben erwecken, die dann mit Euch in die Schlacht ziehen. Dadurch läßt sich relativ simpel eine kleine Armee aus gefallenen, ehemaligen Gegnern aufstellen, die für Euch das blutige Handwerk verrichten.



Possess
Ihr schlüpft in den Körper eines Feindes, während Eure eigene Hülle bewußtlos zu Boden sinkt.



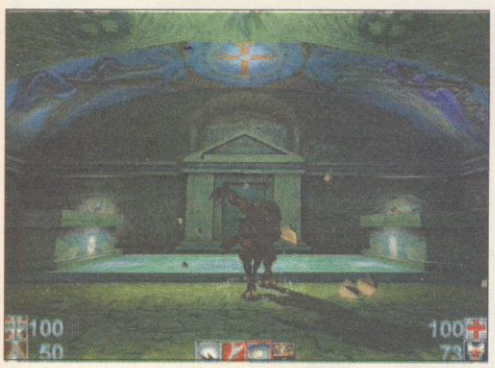


Mit dem Granatwerfer sind die beiden Schurken schnell erledigt



In dem unterirdischen Stützpunkt der Widerständler kann man sich verlaufen

eine Begegnung mit Soldaten nicht zwangsläufig in eine Schießerei ausarten. Zeigt Ihr beispielsweise den Wachposten vor einem verschlossenen Tor Eure zuvor ergatterten (gefälschten) Ausweispapiere, lassen sie Euch ungehindert passieren (werdet Ihr jedoch kurz darauf von einer anderen Patroullie aufgehalten, fliegt Eure Tarnung auf und die Schergen eröffnen unvermittelt das Feuer). Durch die Zivilbevölkerung, die die



Angesichts dieses Dämons bleibt kaum Zeit, das Leveldesign zu bewundern

Straßen und Institutionen der futuristischen Metropole frequentiert, wirkt die unter dem Bann der dunklen Mächte stehende Welt gleich noch um einiges lebendiger. Nicht nur, daß Ihr den friedfertigen Zeitgenossen kein Haar krümmen solltet, außerdem lassen sich manchen von ihnen in Gesprächen nützliche Informationen entlocken. Und wenn beispielsweise ein Betrukener keine neuen Erkenntnisse oder hilfreiche Tips preisgibt, so bereichert diese eher belanglose Unterhaltung immerhin noch die Spielatmosphäre und verleiht dem knallharten Action-Spektakel mehr Tiefgang.

Durch Kommunikation mit Euren Mitmenschen erfahrt Ihr auch Eure nächste Aufgabe. Um das sinistere Treiben der gefallenen Engel beenden zu können, schließt Ihr Euch nämlich der Widerstandsbewegung an und müßt fortan einige Einsätze mit den verschiedensten Zielsetzungen bestreiten. Unter anderem sollt Ihr ein Mitglied der Rebellen aus dem Gefängnis befreien und anschließend für die schwerverletzte Protagonistin Blutkonserven aus dem örtlichen Krankenhaus stehlen. Die als nächstes zu erfüllenden Etappenziele könnt Ihr Euch dabei jederzeit mittels der F1-Taste in Erinnerung rufen.

Göttliche Augenweide

Mit „Requiem" legt erstmals die von Cyclone Studios entwickelte Engine Zeugnis ihrer Leistungsfähigkeit ab. Mühelos vermag die Technologie aufwendig texturierte Locations in grafisch bestechender Qualität auf den Monitor zu zaubern, speziell für 3D-Beschleunigerkarten mit Voodoo2-Chipsatz optimiert. Gleich der Auftakt in der Welt von „Requiem" mutet dabei wie ein alptraumhafter Drogentrip an. Chaos, das Reich zwischen Himmel und Hölle, durch das sich der Spieler seinen Weg auf die Erde bahnen muß, gleicht einem lebenden Organismus. Aus den blutroten – fleischigen – Wänden wachsen unter anderem Arme, die nach einem greifen. Grotesk entstellte, sich in Agonie windende Leiber dienen als Dekoration der bizarren Szenerie. Darüberhinaus befindet sich die Umgebung ständig in Bewegung, scheint zu schwanken... oder zu „atmen". Der surreale Charakter wird akustisch durch eine angsteinflößende Geräuschkulisse verstärkt. Markerschütternde Schmerzensschreie dringen an das Ohr des Rezipienten und vermischen sich mit flüsternden, körperlosen Stimmen. Genau so könnte man sich das Fegefeuer vorstellen...

Auch die etwas heruntergekommene Großstadt der Zukunft, in die es Euch nach dem Höllentrip verschlägt, weiß zu gefallen. Mit Plakaten tapezierte Häuserwände, Abwasserkanäle, durch die träge eine braune Brühe fließt, verwahrloste



Um in die U-Bahn zu gelangen, müssen wir uns den Weg freischießen



Die schwerverletzte Judith müssen wir zu Jonahs Kneipe bringen



Schnell schießen, bevor der Typ anfängt, Granaten zu werfen



Noch widmet sich dieses Trio seiner Arbeit



Mit Euren himmlischen Kräften schickt Ihr die Gegner effektvoll ins Nirwana



Zeigt Ihr den Wachen die Ausweispapiere, lassen sie Euch ungehindert passieren



Man sollte sich von den drei Chaos-Kreaturen nicht erwischen lassen

Gebäude von denen der Putz abbröckelt, vorüberziehende Wolkenformationen und vor allem die Licht- und Schatteneffekte erschaffen ein überzeugend realitätsnahes Ambiente. Örtlichkeiten wie ein unterirdischer Friedhof oder das Thronzimmer der Dämonenqueen Lilith sind außerdem mit wundervollen Wandmalereien geschmückt. Die während Eurer Abenteuer verstreichende Zeit wurde beim Leveldesign von „Requiem" allem Anschein nach ebenfalls berücksichtigt. Schoß man sich zuerst bei Sonnenlicht den Weg durch die Metropole frei, durchquert man ein paar Spielabschnitte später bei sternenklarer Nacht manche Gebiete.

Der grafische Detailreichtum macht auch vor den Charakteren nicht Halt. Bei den mit Euch kommunizierenden NPCs könnt Ihr Gestik sowie Mimiken wie Augenzwinkern, Stirnrunzeln und – leider nicht immer synchrone – Lippenbewegungen registrieren. Abhängig von der jeweiligen Beleuchtung werden zudem einzelne Körperpartien oder gar die Gesichtshälfte Eures Gegenübers in Dunkelheit getaucht und seine Silhuette zeichnet sich auf dem Boden oder an der Häuserwand ab. Davon abgesehen wurde das illustre Sammelsurium an Kontrahenten – angefangen von den monströsen Geschöpfen über die



Die Shotgun ist gegen dieses Monstrum nicht sehr effektiv

GUT



Maik Wöhler

Normalerweise wäre „Requiem – Avenging Angel" genau der Shooter, um Abende damit zu verbringen. Doch das hätte für mich nur vor „Half Life" gegolten. Vor Valves exellentem 3D-Shooter wäre der Engel mit dem Hang zu schwerem Gerät das Aushängeschild geworden. Doch die so angepriesene Interaktion kann mich nicht überzeugen. Ich bestätige nur müde den nächsten Satz, eine größere Wahl habe ich hingegen nicht. Da mag Kollege Peller noch so überzeugt sein, ich bin es nicht. Dennoch ist „Requiem" ein sehr guter Shooter. Die Level sind groß und gut designt. Auch die von Chris angesprochene KI weiß zu überzeugen. Die Gegner ziehen sich zurück und holen sogar Kollegen zu Hilfe, wenn sie es alleine nicht schaffen. Doch das alles ist kein Grund für Überschwang. Leider nur Platz Zwei für Gottes Schergen. Ich warte nun erst einmal auf den Multiplayermodus. Vielleicht kann dieser neue Impulse wecken. Für Fans des Genres ein Muß. Alle anderen können auch bedenkenlos zugreifen, wenn sie keine Revolution erwarten.



Roboter bis hin zu den menschlichen Charakteren – mit ungemein natürlich und flüssig wirkenden Bewegungsabläufen gesegnet. So können sich schwer gepanzerte Soldaten oder hühnenhafte Cyborgs nur ziemlich behäbig fortbewegen, Chaos-Kreaturen wie die bissigen Dämonenratten oder Höllenhunde sind hingegen erstaunlich flink, stellen ihrem vermeintlichen Opfer erbarmungslos nach und springen es an.

Die optisch und insbesondere animationstechnisch überzeugende Präsentation rundet eine breit gefächerte Effektpalette ab. Raketen fliegen eine Rauchspur hinter sich her ziehend, auf das



Selbst in der U-Bahn ist man vor den Attacken der Feinde nicht sicher

Ziel zu und ein beachtlicher Feuerball illustriert die Explosion, bei der die Funken durch die Luft wirbeln. Ebenso sehenswert wurden teilweise Eure „göttlichen" Fähigkeiten in Szene gesetzt. Die Schockwelle läßt scheinbar sogar den Monitor vibrieren, und bei der via „Apocalpse" erzeugten, gigantischen Detonation wird der Schauplatz kurzzeitig in gleißendes Licht getaucht. Die visuellen Möglichkeiten der Requiem-Engine reichen bis hin zur Deformation der Polygon-Widersacher, sobald Ihr den Ärmsten mit Hilfe des „Bloodboil"-Zaubers ein gar schreckliches Ende beschert.

Mit der Engine wurden auch die gelegentlich in den Spielverlauf eingestreuten Zwischensequenzen – oftmals in Form von atemberaubenden Kamerafahrten – realisiert. Insbesondere nach Eurer Ankunft auf der Schöpfungsebene könnt Ihr zudem einigen sogenannten „Scripted Scenes" (eine der Spezialiäten von „Half-Life") beiwohnen. Während Ihr durch schmale Gassen wandert und Brücken überquert, werdet Ihr u. a. Zeuge einer Exekution oder bemerkt, wie ein paar Soldaten eine wehrlose Frau verprügeln.



Dieses mechanische Vieh will mit uns spielen

In puncto Qualität kann jedenfalls die Requiem-Technologie mit den bereits etablierten Engines von id Software, Monolith Productions oder Epic Megagames durchaus mithalten, wenn auch eine visuelle Opulenz im Stile von „Unreal" nicht erreicht wird. Gerade im Hinblick auf die sehr geschmeidigen Bewegungsabläufe der Geschöpfe – läßt man einmal „Turok 2" außer Acht – hat aber die unter der Schirmherrschaft von 3DO entwickelte Technik die Nase vorn. Lediglich die Manipulation der Umgebung – abgesehen von dem obligatorischen Drücken von Schaltern und Betätigen von Hebeln – ist etwas stark eingeschränkt. Zwar könnt Ihr Fensterscheiben zerschießen, doch trotz einer hübschen Explosion und einer Rauchwolke hinterlassen beispielsweise Raketen größtenteils keine bleibenden Schäden in der Spielewelt. Die geballte Feuerkraft kann Deckenbeleuchtungen ebensowenig anhaben wie Kisten, die in der Regel auch nach einer Detonation unversehrt an ihrem vorbestimmten Platz stehen. Auf Einschußlöcher müßt Ihr leider ebenfalls verzichten. *cis*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: P233 MMX, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Karte mit Voodoo2-Chipsatz



Im Raumschiff Leviathan werdet Ihr bereits von den Schergen erwartet



Die direkte Konfrontation mit Lilith ist wahrlich kein Zuckerschlecken

Name: .....Requiem – Avenging Angel
Genre: .....Action
Hersteller: .Cyclone Studios/3DO
Schwierigkeit: .....einstellbar
Preis: .....cirka 90 Mark
Steuerung: .....Tastatur, Maus
Spiel: .....Englisch
Anleitung: .....Deutsch
Multiplayer: .....bis 8; Seriell, Modem, IPX, Internet

SUPER



Chris Peller

Ich bin begeistert! Im Single-Player-Modus ist „Requiem – Avenging Angel" eine wahre Wonne. Wann bekommt man schon einmal die Möglichkeit, in der Gestalt eines Engels böse Buben und monströse Gestalten aufs Korn nehmen zu dürfen – und das auch noch mit überirdischen Fähigkeiten? Die Interaktion mit den computergesteuerten Charakteren fügt sich vortrefflich in das ansonsten außerordentlich martialische Spielgeschehen ein. Im Gegensatz zu „Half-Life" läßt „Requiem" jedoch tiefergehende Puzzle- und Action-Adventure-Elemente vermissen. Optisch besticht der knallharte Ego-Shooter mit einem exzellenten Leveldesign und hervorragend animierten Charakteren, die sogar mit einer recht facettenreichen KI ausgestattet wurden. Da sich der Multiplayer-Modus in der uns vorliegenden Testversion als ziemlich instabil erwies, haben wir von einer Bewertung abgesehen. „Requiem" kann im Endeffekt Valves Überflieger nicht vom Thron schubsen, ist aber nichtsdestotrotz ein höllisch (oder himmlisch?) gutes Genreprodukt.

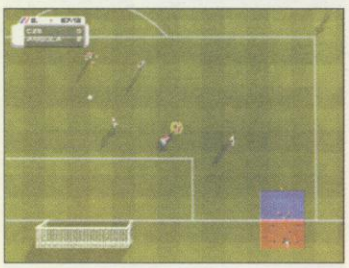
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
90%	–%
GRAFIK 86%	
SOUND 82%	
SPIELTIEFE 67%	

AB 18

Actua Soccer 3

Gremlin Interactive beendet die Winterpause



Euer Team bildet eigenständig eine Abwehrmauer

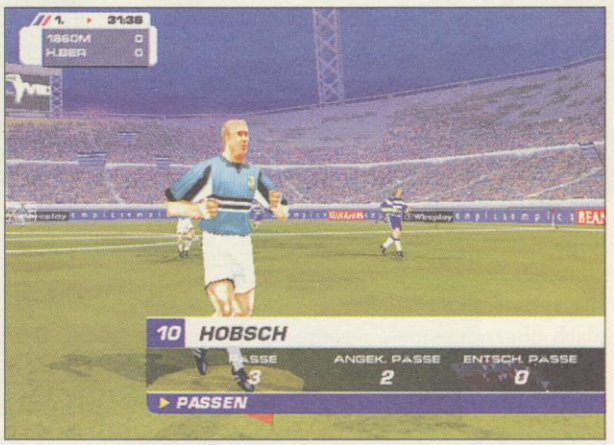


Statistiken gibt es auch während der Partie

Name	Actua Soccer 3
Genre	Sportspiel
Hersteller	Gremlin Interactive/ Acclaim
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)Modem (2), IPX, ICP/IP (8)

Mit den Spielen des Softwarehauses Gremlin ist das oftmals so wie mit dem englischen Essen. Was für den kontinentalen Geschmack ungenießbar erscheint (wie angebräunte Blutwurst zum Frühstück bzw. Actua-Sports-Spiele), findet auf der Insel eine breite Anhängerschar. Mit dem dritten Teil der Actua-Soccer-Serie versuchen sich die Briten nun endlich den resteuropäischen Vorstellungen eines brauchbaren Sporttitels zu nähern. An klangvollen Namen aus dem Profibereich fehlt es diesem Fußballspiel jedenfalls nicht. Für das Motion-Capturing wurden gleich vier englische Größen – darunter Alan Shearer – ins Studio gebeten, die spielbegleitenden Kommentare gibt Fritz von Thurn und Taxis zum Besten, und Italienlegionär Oli Bierhoff unterstützt das Produkt mit seinem Autogramm. Auch die Menge an Mannschaften, die für Pokal- oder Ligenwettbewerbe zur Verfügung stehen, kann beeindrucken. An die 10 000 Spieler kommen in über 450 Mannschaften zum Einsatz. Außer der Verwendung echter Namen ist es aber mit der Originalität nicht weit her, Ihr werdet kaum einen der Kicker anhand seines Äußeren wiedererkennen, so wie das bei FIFA 99 möglich war. Genügt Euch die vorgegebene Vielfalt noch nicht, könnt Ihr mittels Editor auch eigene Spieler, Teams und Ligensysteme aufbauen.

Bevor es mit Eurer Elf bei Tag oder Nacht auf den trockenen, feuchten oder verschneiten Rasen geht, dürft Ihr noch etwas an der Taktik feilen und Euch um die Aufstellung kümmern. Drei Spielstufen geben Euch die Möglichkeit, die Schwierigkeit des Gekickes an Eure Fähigkeiten anzupassen. Im Anfängermodus ist zum Beispiel eine Schuß- und Paßhilfe aktiviert, und die Option „Klebender Ball" erleichtert es, das Leder im Eifer des Gefechts nicht zu rasch zu verlieren. In einer von zehn Kameraperspektiven beobachtet Ihr dann das Geschehen auf dem Rasen, gesteuert wird über Zehnerblock oder Gamepad, auf dem bei Ballbesitz insgesamt acht Knöpfe für Aktionen wie Schuß, Paß, Vorlage, Flanke oder Doppelpaß belegt sind. In der Defensive dürft Ihr Euch via Tackling, Grätsche, Schwalbe oder grobem Umnieten den Ball zurückerobern. Je nach Gerechtigkeitsgefühl und Aufmerksamkeit des Schiedsrichters enden manche Aktionen natürlich in der Vergabe bunter Karten und Freistößen beziehungsweise Elfmetern. Außerdem verletzen sich die Spieler auch mal, witzigerweise wird dabei angegeben, warum Ihr einen Eurer Leute auswechseln müßt. Manchmal genügt da schon eine blutende Nase, um einen der Spitzensportler frühzeitig unter die Dusche zu schicken. *sf*



Selbst bei widrigsten Wetterverhältnissen geht es auf den Rasen

Minimum: P166, 16 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
67%	69%
GRAFIK 66%	
SOUND 70%	
SPIELTIEFE 43%	

GEHT SO



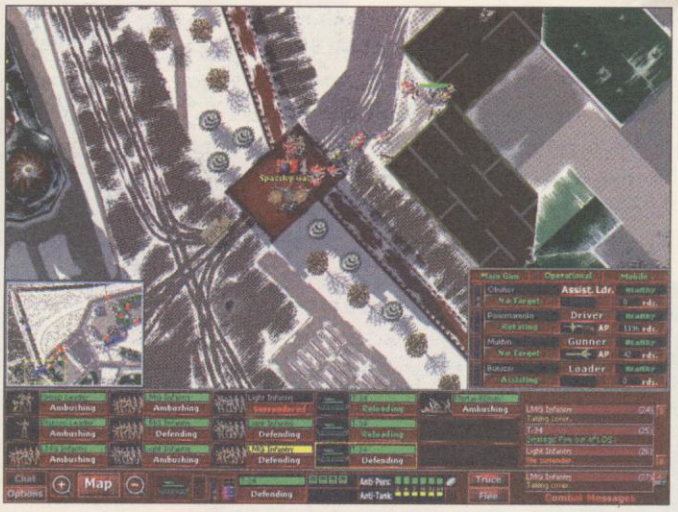
Stephan Freundorfer

Trotz Motion-Captures, Schatten- und Wettereffekten ist die Grafik von Actua Soccer 3 nicht wirklich hübsch. Eigentlich ist das, was man da vor die Augen gesetzt bekommt durch die Bank nur Mittel zum Zweck und läßt an keiner Stelle die dichte Atmosphäre eines FIFA-Soccer aufkommen. Ähnlich verhält es sich mit den Kommentaren des Sprechers, die weniger aussagekräftig als bei der Konkurrenz sind und oft nur sinnfreies Blabla bieten. Nach kurzer Beschäftigung zeigt sich aber, daß der erste, wenig überzeugende Eindruck doch etwas täuscht. Trotz der Unzulänglichkeiten im Design spielt sich Actua Soccer 3 – dank flüssigem Gameplay und durchdachter Steuerung – nämlich recht flott und brauchbar. Auch wenn es sich hier um keine ausgefeilte Taktikperle handelt, kurzweiligen Spielspaß bietet Gremlins dritter Anlauf allemal. Damit wäre den Engländern endlich der knappe Aufstieg in die erste Liga gelungen, vielleicht können sie ja in den nächsten Jahren darauf aufbauen.

Close Combat III:
The Russian Front

Microsofts Echtzeit-Nahkampf geht in die dritte Runde – diesmal im Osten

Vom Blitzkrieg bis zur Kapitulation – das Drama des Zweiten Weltkrieges wird hier ein weiteres Mal aus der Kiste geholt, wobei es ähnlich wie bei Talonsofts „Eastern Front" um Metzeleien auf Platoon-Ebene geht – allerdings in Echtzeit. Je nach Lust und Laune sucht man sich dabei eines der 27 Einzel-Szenarien, eine der aus mehreren Missionen bestehenden Operationen oder gar eine richtige Kampagne aus, von denen es immerhin auch noch 15 Stück gibt. So oder so – nachdem die anfänglichen Formalitäten geklärt sind (Spiel für die Deutschen oder für die Russen, Sprachausgabe in Englisch, Russisch und/oder Deutsch sowie einige andere Optionen), geht es in die erste Karte, wobei die eigenen Einheiten bereits vom Rechner plaziert sind, aber noch eigenhändig verschoben werden dürfen. Durch ein Pop-up-Menü sowie Klicks auf die zoombare Karte verteilt man schließlich seine Ordern, die vom langsamen Voranschleichen über Schießbefehle bis hin zu Verteidigung und Hinterhalt reichen. Auf diese Weise wird eine für Echtzeitspiele erstaunliche taktische Tiefe erreicht, die aber andererseits in Tateinheit mit dem dazu nötigen Menü-Handling leicht zu Problemen beim Überblick und bei der Koordination führt – zumal die Befehlsempfänger hier durchaus ihren eigenen Willen haben und nicht jeden Auftrag so ausführen, wie er gedacht war.



Nazis vor Moskau: Die Rote Garde erobert gerade das Spasski-Tor zurück

Schließlich können Bastler ihren Drang auch beim Missions-Editor ausleben, Multiplayer werden ebenfalls zufriedenstellend bedient, doch die Optik ist immer noch arg mager, was vor allem für die seltsam häßlichen Schnee-Szenarien gilt. Dafür kann man dann hin und wieder über die eigenwillige Klangfarbe bei den deutschen Sprachsamples lächeln... *jn*



Ein gemeiner Flammenwerfer-Tank der Deutschen verbrät die Infanteristen von Kapitan Kapaun



Der Szenario-Editor ist recht gewöhnungsbedürftig



Die Übersichtskarte von „Close Combat III"

Minimal: P133, 32 MB RAM, 4x CD, 65 MB RAM
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD

Name	**Close Combat III**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Atomic Games/ Microsoft
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 100 DM (Import)
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch (ein paar deutsche Samples)
Anleitung	englisch
Multiplayer:	Internet, Netzwerk, Modem, Nullmodem, 2 Spieler

GEHT SO



Joe Nettelbeck

Wie von Microsoft zu erfahren war, soll dieses Spiel gar nicht offiziell in Deutschland veröffentlicht werden – Fans der Close Combat-Reihe sind also auf Importhändler angewiesen. Einerseits ist das verständlich, denn so toll ist auch der dritte Versuch nicht geraten, andererseits avanciert „The Russian Front" aber schon deshalb zum besten aller bisherigen CCs, weil endlich die strategisch wichtigen Hügel auch einigermaßen als solche erkennbar sind. Im übrigen hat sich grundsätzlich kaum etwas geändert, was in erster Linie bedeutet: Obwohl das Spiel nicht übermäßig schnell ist, und obwohl man sich durchaus fix von einem Brennpunkt zum anderen beamt, verliert man im Laufe der Attacke gerne mal den Überblick – meines Erachtens liegt's daran, daß die an sich gut durchdachte Steuerung für ein Echtzeitgame einfach zu fummelig und „klicky" ist. Was um so mehr für Gelegenheitsstrategen gilt, die vielleicht erst noch überlegen müssen, was sie mit ihrem MG-Zug jetzt anstellen können...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
70%	71%
GRAFIK	38%
SOUND	57%
SPIELTIEFE	74%

Gruntz

Die Tüfteldroge von Monolith

Eines schönen Tages im Land von Groan: Der König der Gruntz-Sippe gönnt sich gerade eine Erholungspause von seinen Regierungsgeschäften und vergnügt sich mit seinem Gefolge in der freien Natur. Dabei erspähen die Geschöpfe drei mysteriöse, lilafarbene Schalter. Prompt werden diese Mechanismen aktiviert und ein seltsames Tor in eine andere Dimension öffnet sich. Fasziniert von diesem Ereignis bemerken die Wesen nicht, wie sich währenddessen ihre Erzfeinde, die bösen Gruntz, anschleichen. Von dem nun folgenden Angriff überrascht, flüchtet der König mit seinen Untergebenen in das Tor und wird durch ein magisches Wurmloch in eine unbekannte Welt geschleudert...

Im „Questz"-Modus leitet der Spieler nun die tumben Gruntz durch zahlreiche Schauplätze nach Hause. Nachdem Ihr Euch in vier Trainingsleveln mit den wichtigsten Spielelementen vertraut gemacht habt, dirigiert Ihr die niedlichen Geschöpfe durch insgesamt 32 Abschnitte, unterteilt in acht grafisch unterschiedliche Szenerien. Um in die nächste Stage zu gelangen, müssen die Gruntz den Teil eines Teleportations-Steins requirieren und diesen wohlbehalten zur Basis bringen, wo der König bereits ungeduldig wartet. Das ist jedoch leichter gesagt als getan. In den Gebieten warten die bösen Artgenossen nur darauf, unsere kleinen Kameraden zu blubberndem Pudding zu verarbeiten. Damit sich die possierlichen Kerlchen gegen die Fieslinge zur Wehr setzen können und für manch andere Aktionen das erforderliche Equipment besitzen, dürfen sie auf eine stattliche Anzahl von nützlichen Hilfsmitteln, „Toyz" genannt, zurückgreifen. Mit Schwertern, Boxhandschuhen, Knüppeln oder einem Bumerang lassen sich Kämpfe gleich viel leichter zu Euren Gunsten entscheiden.



Achtung! Mit den beiden feindlichen Gruntz ist sicher nicht gut Kirschen essen



Ungeduldig wartet der König in der Festung auf seine Untergebenen

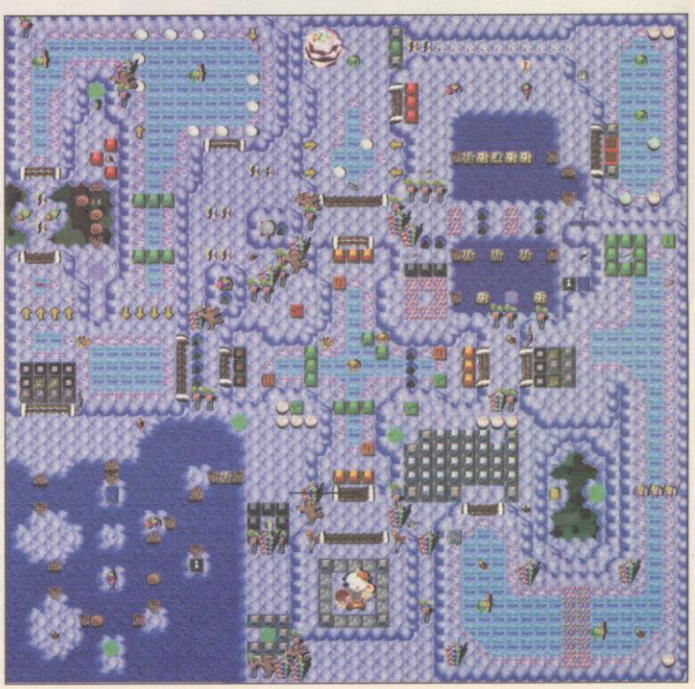


Besitzen die Gruntz einen Schwimmreifen, werden sie zu richtigen Wasserratten



Kommen die Gruntz den heißen Herdplatten zu nahe, wird ihnen so richtig warm ums Herz

Sollte der Gegner mit seiner Waffe Euren Schützligen überlegen sein, so kann er mit Springseilen, Yo-Yos, Bällen, Quietschepüppchen oder einem Go-Kart für einen begrenzten Zeitraum abgelenkt werden. Diese Items könnt Ihr verstreut in den Gebieten entdecken oder mit einem Megaphon bei der Ressourcenabteilung anfordern. Neben Verteidigungswerkzeugen stehen auch noch Sprungfedern, Schwimmreifen, Schaufeln, Bomben oder ähnliches zur Verfügung, um die hindernisreichen Parcours zu meistern. Denn die üblen Gesellen sind bei weitem nicht die einzige Gefahrenquelle. Das Gelände offenbart Tücken in Form von brüchigen Plattformen, Fallgruben, Mauern, mit Nägeln gespickten Bodenbelägen, Lava-Geysiren, Schal-



Eines der zahlreichen Einzelspieler-Level im Überblick

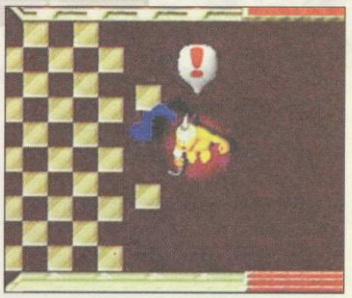
Der beschwerliche Weg nach Hause



Bei dem nun folgenden Hindernislauf ist exaktes Timing gefragt



Der Schatten von Flugzeugen verheißt nichts Gutes



Die Karaoke-Session der kleinen Kerle ist wenig überzeugend



Diese Anlage erinnert nicht von ungefähr an einen Mini-Golf-Platz

tern, die nur unter bestimmten Voraussetzungen betätigt werden können, etc. Außerdem solltet Ihr auf Vögel und Flugzeuge achten. Fällt deren Schatten nämlich auf einen Eurer kleinen Kerle, so wird der Wicht mit Kot bzw. Paketen bombardiert. Ein ganz besonderer Gag erwartet Euch in den „Casino"-Leveln: Gerät dort ein Grunt ins Scheinwerferlicht, muß er seine Gesangeskünste in einer Karaoke-Einlage unter Beweis stellen. Da diese Darbietung erbärmlich ausfällt, öffnet sich anschließend unter den Füßen des untalentierten Geschöpfes ein Loch, in dem der Arme auf Nimmerwiedersehen verschwindet.

Die Steuerung orientiert sich an herkömmlichen Echtzeitstrategicals und erfolgt mit der Maus. Mit einem Linksklick wird ein Grunt angewählt, wobei über seinem Kopf eine Energieleiste erscheint, die über den Gesundheitszustand des Wesens Aufschluß gibt. Via Rechtsklick beordert Ihr dann den Akteur zu der gewünschten Position. So lassen sich auch diverse Aktionen ausführen – vorausgesetzt natürlich, Euer Grunt besitzt das dafür erforderliche Tool. Beim Lenken der Gesellen ist oft präzises Timing vonnöten, damit die Schützlinge nicht ungewollt das Zeitliche segnen. Erschwert wird dies durch den Umstand, daß die Gruntz – sofern nicht anders vorgegeben – immer den kürzesten Weg zum Zielpunkt einschlagen. Schnell kann es somit passieren, daß ein kleiner Kerl sorglos ins sein Verderben läuft.

Außer mit dem ebenso umfangreichen wie kniffligen „Questz"-Modus könnt Ihr Euch noch in den „Battlez" vergnügen. Hier gilt es, die Stützpunkte von bis zu drei Opponenten zu erobern und gleichzeitig zu verhindern, daß die Widersacher die eigene Basis stürmen. Die computergesteuerten Gegenspieler können dabei auch durch menschliche Kontrahenten ersetzt werden, wodurch hektische Multiplayer-Gefechte der etwas anderen Art möglich sind. *cis*

Minimum: P133, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 100 MB HDD, 2 MB-Grafikkarte
Empfohlen: P166, 64 MB RAM, 8x CD

Name:	**Gruntz**
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Monolith/CDV
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	zirka 50 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 4; Modem, Nullmodem, TCP/IP

GUT



Chris Peller

Monolith auf Abwegen. Nach zwei knallharten Ego-Shootern veröffentlicht die Company ein witziges Denkspielchen und wildert damit im Revier der Lemminge und Skullcaps. Die Präsentation der Tüftelei ist herzallerliebst. Die Kommentare der putzigen Kerlchen verleiten zum Schmunzeln. Spaßig ist auch der Freudentanz des Grunt-Königs am Ende eines Levels – vor allem, wenn er dabei den James-Brown-Klassiker „I feel good" zum Besten gibt. Wenn die niedlichen Gesellen mit ihren Schwimmreifen in einem Pool planschen, aus Langeweile mit ihren Toyz spielen oder zu einer unfreiwilligen Karaoke-Session gezwungen werden, ist dies ebenfalls visuell witzig aufbereitet. Der Schwierigkeitsgrad ist recht anspruchsvoll und der „Questz"-Modus erfreulich umfangreich. Für einen sehr moderaten Preis bekommt Ihr also ein kniffliges Game, mit dem Ihr Euch stundenlang die Zeit versüßen könnt. Wer schon mit „Lemmings" und „Skullcaps" seinen Spaß hatte, muß die putzigen Gruntz einfach in sein Herz schließen.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
75%	71%
GRAFIK 68%	
SOUND 69%	
SPIELTIEFE 52%	

Superbike World Championship

Etwas früh im Jahr wird die Motorradsaison '99 eingeläutet



Die Cockpitperspektive liefert ein tolles Fahrgefühl



Gerade in den Kurven kommt es oft zu spannenden Duellen

Name	**Superbike World Championship**
Genre	Rennsimulation
Hersteller	Milestone/EA Sports
Schwierigkeit	mittel bis schwer
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)modem, IPX, TCP/IP (bis 8)

So richtig in Fahrt ist der motorisierte Zweiradsport auf PC ja noch nicht gekommen. Einem Übermaß an Simulationen aller möglichen Autoklassen von F1 bis Tourenwagen stehen mit Grand Prix 500ccm (Ascaron) und Castrol Honda Superbike (Interactive Entertainment) momentan gerade mal zwei ernsthafte Motorradspiele gegenüber. Unter dem EA-Sports-Label will Euch das italienische Programmierteam Milestone nun eine weitere Möglichkeit bieten, im Sattel eines kraftstrotzenden Zweirades den Weltmeistertitel einzusacken. Anders als bei Castrol Honda Superbike, in dem nur das gleichnamige Gefährt zu finden war, bietet EAs Rennsim dank einer allumfassenden Lizenz ein stattliches Fahrer- und Maschinenfeld. Je ein Modell stellen Euch die Firmen Ducati, Kawasaki, Honda, Yamaha und Suzuki zur Verfügung, zudem dürft Ihr im Simulationsmodus die Karriere eines von 18 originalen Piloten fortführen. Neben einer unnachgiebigen Fahrphysik bietet die realistische Spielvariante auch noch ein paar feinere Einstellungsmöglichkeiten, auf die Ihr im Actionmodus zu Gunsten eines schnelleren Einstiegs verzichten müßt. So dürft Ihr Optionen wie Unfälle, Motorschäden, Verwendung der Flaggensignale oder diverse Fahrhilfen frei an- und abwählen, habt Zugriff auf einen Telemetriebildschirm und könnt in einem – nicht übertrieben komplexen – Tuningpart den Mechaniker mimen. Der Ablauf des Rennwochenendes selbst unterscheidet sich nicht großartig von dem, was Ihr von der Formel 1 gewohnt seid. Freies Training, Qualifikation, Aufwärmen und zwei Renndurchläufe verteilen sich auf insgesamt drei Tage, wobei Ihr aber jederzeit den einen oder anderen Punkt überspringen und bei Motoreinstellung und Reifenwahl einfach den KI-Vorgaben vertrauen könnt.



Eine Massenkarambolage: Nutzt die Chance!

Die Weltmeisterschaft der „Superbiker" wird auf insgesamt zwölf Strecken rund um die Welt ausgetragen, die alle relativ originalgetreu für das Spiel nachgebaut wurden. Seid Ihr mit der notwendigen Rechenpower ausgestattet (PII, 3D-Karte), dürft Ihr Euch an einer hohen Sichtweite ohne Pop-Ups, hübschen kleinen Details wie filigranen Schatten oder transparenten Rauchwolken und einem maximalen Fahrerfeld von 32 (!) Teilnehmern erfreuen. Zu Gesicht bekommt Ihr den Kurs in einer von vier Perspektiven: Zwei Cockpitansichten bieten in den engen Kurven bodennahe Erfahrungen, zwei Third-Person-Blickwinkel sind weniger schweißtreibend, erleichtern dafür aber die Übersicht. *sf*



Minimum: P166, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII/233, 64 MB RAM, 3D-Karte

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
83%	84%
GRAFIK	84%
SOUND	75%
SPIELTIEFE	42%

GUT



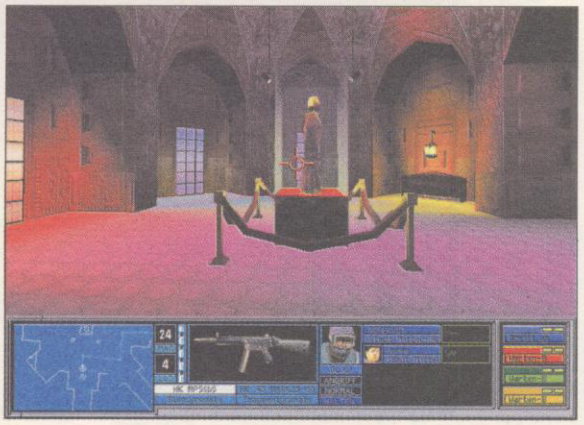
Stephan Freundorfer

Eigentlich war ich ja recht skeptisch, was aus dieser – man verzeihe den Ausdruck – Virgin-Altlast noch werden sollte. Nun bin ich aber doch überrascht, zum einen vom Tempo, mit dem das Spiel fertiggestellt wurde, zum anderen von der durchgehend guten Qualität des Produktes. Milestone liefert mit Superbike World Championship eine solide und hübsche Motorradsimulation ab, die PC-Bikern und Profi-Simulanten beinahe alles bietet, was sie sich wünschen. Anspruchsvolle Fahrphysik, fünf Originalmaschinen, realistisch hohes Unfallrisiko bei höchstem Schwierigkeitsgrad und herausfordernde Gegner. Trotzdem bleibt das Ganze etwas hinter Ascarons Paradesimulation zurück, Tuning und Telemetrie sind inhaltlich etwas dürftig und lieblos designt und auch bei der Grafik wurde ein bißchen geschlampt. Wer einen leichten Schwebeeffekt und ein paar Clipping-Fehler verschmerzen kann und auf Bastelarbeiten keinen gesteigerten Wert legt, wird allerdings lange Freude an der anspruchsvollen Rennsimulation haben.

Rainbow Six: Eagle Watch

Offenbar haben sich Tom Clancys Regenbogenkrieger recht gut verkauft, denn daß ein Missionpack bereits vier Monate nach dem Originalprogramm erscheint, das gibt es nicht alle Tage. Sei's drum: Die Rainbow-Truppe (um vier Agenten und drei Kanonen erweitert) steht wieder Gewehr bei Fuß, um den Terroreros dieser Welt in fünf neuen Aufträgen den Tag zu vermiesen. Die Methode ist bekannt – erst wird auf einer "Blaupause" vom Tatort das Vorrücken aller Einsatzgruppen genauestens geplant, danach geht es in First-Person-3D ans Eingemachte, wobei der Plan möglichst exakt erfüllt werden muß. Für Aktionisten gibt es wieder vorbereitete Standardentwürfe, doch auch an die reinen Strategen hat man diesmal gedacht, denn sie dürfen die Actionphase als reine Beobachter erleben - was vielleicht gar keine so dumme Idee ist, denn die Widersacher kommen uns diesmal noch ein Stück heftiger vor, als sie es in der Urfassung ohnehin schon waren. Multiplayer dürfen sich über sechs neue Spielmodi freuen, darunter so interessante Versionen wie Attentat oder Terroristenjagd; optisch, akustisch und handhabungsmäßig hat sich dagegen praktisch nichts geändert. *jn*

Minimum: P166, 32 MB RAM, (3D-Karte empfohlen)



Terrorist oder Statue? Schnelle Entscheidungen sind gefragt!



GUT

An sich ist "Eagle Watch" in erster Linie eine Multiplayer-Erweiterung: Die neuen Spielmodi machen schon was her, zumal das Game bereits in der Urfassung netzwerkmäßig viel launiger lief als im Kampagnen-Soloplay. Gut gelöst auch das automatische Upgraden für den Fall, daß man noch nicht die neueste Version installiert hatte. Weniger schön, daß die Einsatzgruppen immer noch dazu neigen, sich in engen Räumlichkeiten "festzufressen"...

Name: .Rainbow Six: Eagle Watch
Genre: Action-Strategie/Missionpack
Hersteller: . . . . .Red Storm/Take 2
Preis: . . . . . .ca. 45 Mark
Multiplayer: ja, Netzwerk/Internet

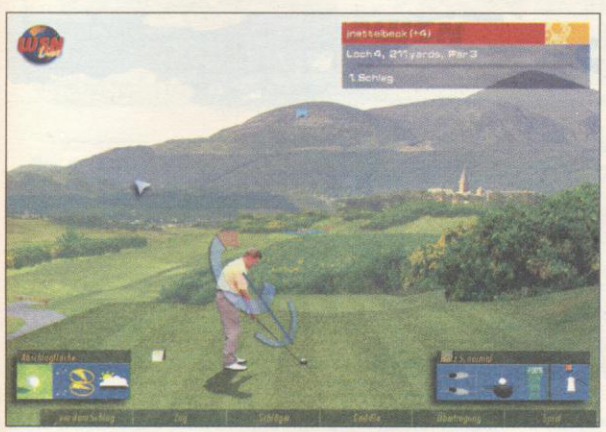
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
73%	79%

GRAFIK	78%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	75%

Pro 18: World Tour Golf

Alle Jahre wieder kommen etwa ein halbes Dutzend Golfspiele renommierter Softwarefirmen auf den Markt und irgendwie fragt sich der vernunftbegabte Spielekenner schon, wer die hier überhaupt alle kaufen soll. Nach dem überragenden "Links LS 99" von Access Software kommt der aktuelle Genrebeitrag diesen Monat von Psygnosis. Auch bei deren "Pro 18" könnt Ihr mit diversen digitalisierten Profis Originalkurse besuchen, je 18 mal dürft Ihr in Nordirland, Südafrika und im nordamerikanischen Idaho einlochen. Die Steuerung des, vom Caddie ausgewählten, Schlägers erfolgt am einfachsten über einen ordinären Dreiklick, zusätzlich dürft Ihr Euch an einem Vierklick und einem recht gewöhnungsbedürftigen Mausschwung versuchen. Spielmodi gibt es nicht annähernd so viele wie bei der Referenz "Links LS", mit fünf gebräuchlichen Varianten – neben Strokeplay, Shoot-Out, Skins und Viererball gibt es ein Turnier, bei dem mittels Moderatoren und virtuellem Studio ein Hauch von Fernsehübertragung verbreitet wird - müßt Ihr Euch begnügen. Auch sonst ist die Feature-Liste nicht gerade übertrieben vielfältig oder innovativ, eine Übersichtskarte der einzelnen Löcher fehlt dummerweise sogar völlig. *sf*



Genießt den irischen Frühling auf den Fairways des Royal County Down

Minimum: P90, 16 MB RAM, (3D-Karte empfohlen)



GEHT SO

Vom Ansatz her ist Pro 18 Golf gar nicht mal schlecht, die neue Schlagvariante "Viererklick" zum Beispiel gefällt mir nach kurzer Eingewöhnung ziemlich gut. Leider muß Psygnosis aber gegen eine überragende Konkurrenz antreten und hat dabei nicht den Funken einer Chance, was sowohl an der etwas zusammengeschusterten Grafik als auch am teilweise dürftigen Spieldesign liegt.

Name . . . .Pro 18: World Tour Golf
Genre . . . . . .Sportspiel
Herstelle Intelligent Games/Psygnosis
Preis . . . . . .ca. 80 Mark
Multiplayer . . . . . .ja

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
61%	61%

GRAFIK	71%
SOUND	70%
SPIELTIEFE	41%

Pizza Syn

Käsekunst oder

Während Oliven leis' im Ofen braten, rinnt Euer Schweiß im Dienst des Paten!



Mit der schwarzen Gangster-Karre unterwegs ins Zielgebiet – hoffentlich lassen sich die Bullen nicht blicken!



Unsere Pizza „Rimini" im schönen München macht leckere Gewinne



Selbst in Kairo kann man seinen Mampf-Tempel eröffnen

Nun dürfen die Backöfen wieder angeheizt werden, denn der neueste Pizzeria-Manager von Software 2000 ist da. Und das Teil hat nicht nur deshalb gute Aussichten, weil jeder ab und zu eine Kleinigkeit zum Essen benötigt – auch sonst bot der Nachfolger des Klassikers „Pizza Connection" in unseren Testlabors eine überzeugende Performance.

Die beginnt schon mal damit, daß sich der Spieler zu Beginn in bewährter Tradition ein digitales Alter Ego zusammenbasteln darf (falls er sich nicht für einen der vorgefertigten Charaktere erwärmen kann). Die jeweiligen Skills und Eigenschaften sind dabei nicht nur von kosmetischer Bedeutung: Ein relativ alter Geschäftsführer wird entsprechend früher aus dem Business aussteigen und die Partie damit beenden – es sei denn, man hätte vorher in den Optionen festgelegt, daß in diesem Fall aus dem Angestelltenpool der Firma ein Nachfolger



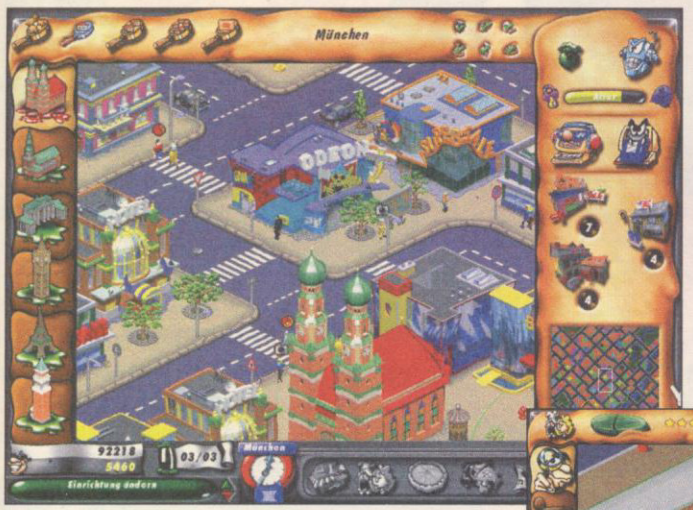
Ob in Venedig, Tokio, Moskau, New York, Bangkok oder Sydney – Baustil, Sondergebäude und andere Accessoires liefern zumindest einen ungefähr wirklichkeitsgetreuen Eindruck der jeweiligen Metropole



dicate

Gangstergunst?

VOLLTREFFER



Die Städte (hier München mit Marienkirche) sind der Wirklichkeit nachempfunden, können aber auch per Zufallsgenerator erstellt werden



Das Extrawaffen-Angebot im Großraum München läßt wieder Bombenstimmung aufkommen

eingesetzt wird. Disziplinen wie Kochkunst, Management, Schnelligkeit und dergleichen erlangen hingegen dann Bedeutung, wenn die Führung einzelner Bereiche des Geschäfts der KI übertragen wird.

Ein mieser Pizzabäcker als Spielfigur wird z.B. auf Wunsch zwar selbständig neue Rezepte für die Speisekarte zusammenbrauen, aber die Chancen, daß sich hinterher jemand für diese Konglomerate begeistern kann, stehen schlechter als die durchschnittlichen Aussichten, auf dem Flughafen seine Anschlußmaschine rechtzeitig zu erreichen. Ein niedriger Wert in Management-Fähigkeiten würde wiederum dazu führen, daß die KI ungeeignetes Personal einstellt – und womöglich noch völlig unsinnige Dienstpläne komponiert.

Aber im Grunde greifen wir hier bereits vor, denn zunächst muß man zwischen einer umfangreichen Kampagne und einem Freeplay-Modus wählen, dessen Eckwerte und Siegbedingungen variabel sind. Und nur im Freispiel stellt sich die Frage nach KI-Unterstützung überhaupt (siehe Kasten) – dort allerdings massiv. Es ist tatsächlich möglich, der Automatik buchstäblich alle Aufgaben von der Anmietung und Einrichtung neuer Filialen in 20 Städten dieser Welt über die Pflege und Aktualisierung der Speisekarte und die Personalverwaltung bis hin zum Schalten von Werbung zu übertragen! Ja, sogar das Verhältnis zu den Gangsterbanden der Stadt läßt sich automatisieren, so daß der Spieler im Extremfall nur noch zuzuschauen braucht, wie sein Teigwaren-Imperium langsam aber stetig wächst.



Im Rimini geht's hoch her – man beachte die drei Sterne des Etablissements!

Das hört sich verhältnismäßig lauwarm an, ist aber unseres Erachtens für Anfänger nicht die schlechteste Methode, um langsam und gemütlich ins Spiel zu kommen. Denn Stück für Stück und Geschäftsbereich für Geschäftsbereich können die Digi-Bosse jederzeit wieder deaktiviert werden, sobald man Lust verspürt, dieses oder jenes in die eigenen Hände zu nehmen. Und in einem Punkt soll man sich nicht täuschen: „Pizza Syndicate" ist dermaßen vielseitig und komplex, daß man schon ein Wunderkind sein müßte, um alle Facetten auf Anhieb im Griff zu haben. Das sei am Beispiel der besonders heiklen Zusammenstellung neuer Rezepte etwas näher erläutert...

Backe, backe Kuchen!

Damit es der Teigwaren-Boß anfangs etwas leichter hat, steht ihm bei Geschäftseröffnung eine Handvoll zufällig ausgewählter Standard-Rezepte aus dem einprogrammierten Fundus zur Verfügung. Damit freilich ist auf die Dauer kein Krieg zu gewinnen, weshalb eine ganz wesentliche Erfolgsbedingung darin besteht, diese Sammlung so schnell wie möglich zu erweitern –

Freispiel oder Kampagne?

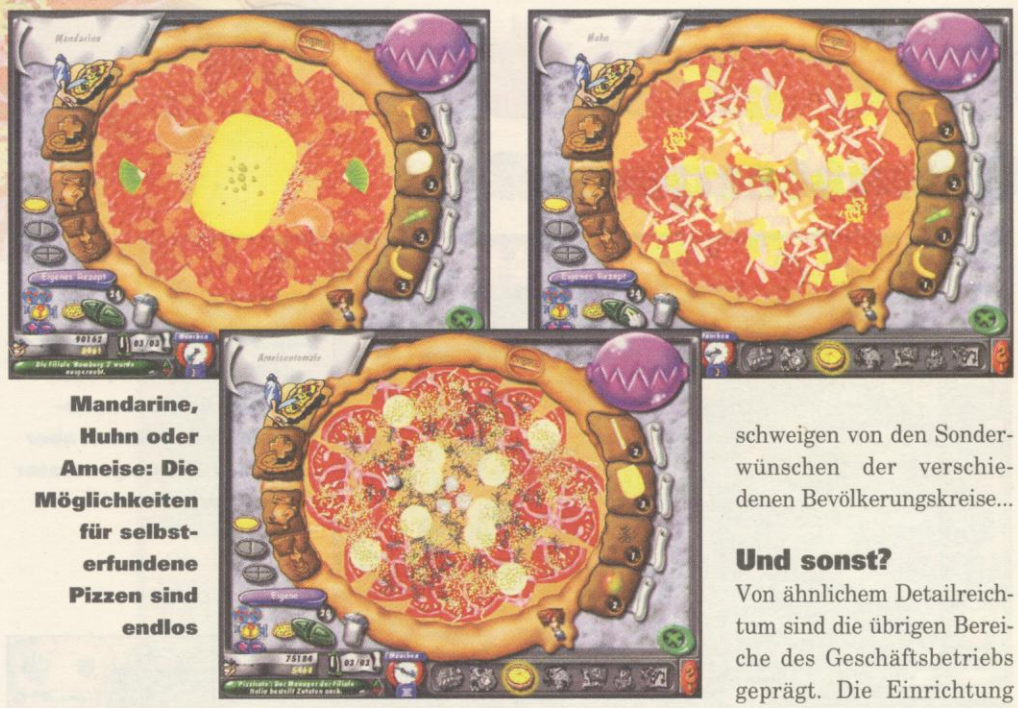
Generell hat der Spieler zwei Möglichkeiten: Er kann sich zu Beginn mit Hilfe des umfangreichen Menüsets seine eigenen Aufträge zusammenbasteln, die von missionsähnlichen Szenarien bis zum komplett unbeschränkten Freispiel reichen – oder er kann die aus 17 Missionen (= Städten) bestehende Kampagne wählen, um abwechslungsreiche und genau definierte Jobs zu erfüllen. Wir würden für den Anfang zu ersterem raten, denn in der Kampagne müssen die Hosen heruntergelassen werden: Kein KI-Helferlein wird dort noch funktionieren, alles (auch das eigentliche Pizza-Basteln) muß im Schweiße der eigenen Finger erledigt werden. Natürlich ist gerade das die richtige Herausforderung für Fortgeschrittene, denn erst in diesem Modus offenbart sich der wahre Meister...



Pizza Marke Eigenbau

Wem das rechte Auge für gefälliges Design fehlt, der kann sein Speisekarten-Angebot mit recht akzeptablen Ergebnissen vom KI-Bäcker kreieren lassen. Wer es aber gerade reizvoll findet, die Salamischeiben mit eigener Maus zu verteilen, sollte ein paar Dinge beachten. Das Nachmachen von allseits bekannten Standardpizzen etwa (erforderlich in manchen Missionen) setzt in erster Linie möglichst große Originaltreue voraus. Die Kunden haben eine ganz genaue Vorstellung von dem, was z.B. eine Pizza Funghi zu sein hat und reagieren bei größeren Abweichungen schnell allergisch. In diesem Fall sollte man sich also vorher das Rezept genau anschauen und auch in der Replay-Funktion die korrekte Verteilung aller Zutaten studieren.

Der Erfolg von Eigenkreationen hingegen richtet sich nach anderen Kriterien, und zwar erstens nach einer gewissen Symmetrie im Erscheinungsbild, zweitens in Bezug auf Zutaten nach dem allgemeinen Ländergeschmack, drittens nach den spezielleren Vorlieben der betreffenden Stadt und viertens nach den ganz konkreten Wünschen der einzelnen Zielgruppen. Alle diese Daten findet man in der Statistik-Abteilung. Wer also eine Pizza möchte, die möglichst breite Akzeptanz findet, sollte Zubehör verwenden, das von vielen Bevölkerungsgruppen goutiert wird. Speziell auf Yuppies, Senioren, Bosse oder wen auch immer sonst gezielte Angebote hingegen funktionieren dann, wenn sie nur Rezeptbestandteile verwenden, die diesen Schichten besonders willkommen sind.



Mandarine, Huhn oder Ameise: Die Möglichkeiten für selbsterfundene Pizzen sind endlos

erfreulicherweise wird die Echtzeituhr übrigens angehalten, solange man auf dem Pizzabastel-Screen Gurkenschnipsel an Tomatenviertel oder Heuschreckenhälften reiht.

Das mit den Heuschrecken ist übrigens kein schlechter Scherz eines vom Fieberwahn zerrütteten Redakteurs, sondern die ebenso nackte wie schlichte Wahrheit: „Pizza Syndicate" nimmt sich selbst und sein Thema nicht allzu ernst, und deshalb kann man neben gewohnten Belägen auch allerlei Merkwürdigkeiten aus der Zutatenliste holen, um sie im Mixer zu zerkleinern und schließlich per Maus auf das teigige Rund zu ziehen.

Doch zurück zum Rezeptproblem: Wenn einem nicht gerade der Sinn danach steht, eine der übrigen Standardkreationen peinlich genau nachzubauen und so dem Rezepteschatz der Firma einzuverleiben (was die eine Möglichkeit wäre), kann man seine Kreativität ins Kraut schießen lassen und nach eigenem Gutdünken Salamischeiben auf Käse häufen. Freilich gibt es da noch eine klitzekleine Hürde, nämlich die Kundenakzeptanz. Wenn niemand den neuen Teigfladen mag, wird er auch nicht viel zum Wohlergehen des Restaurants beitragen. Das ist zum Glück schon vorab überprüfbar: Die verschiedenen Zielgruppen (Kids, Jugendliche, Studenten, Yuppies, Bosse etc.) urteilen dabei in Preisrichter-Manier über die Komposition.

Und diese Urteile ergehen keineswegs zufällig, weshalb man die Rezeptur-Entwicklung als schiere Wissenschaft betreiben kann. Jedes Land hat nämlich seinen besonderen Zutatengeschmack, der durch die speziellen Vorlieben der Stadt noch einmal variiert wird. Ganz zu schweigen von den Sonderwünschen der verschiedenen Bevölkerungskreise...

Und sonst?

Von ähnlichem Detailreichtum sind die übrigen Bereiche des Geschäftsbetriebs geprägt. Die Einrichtung einer Filiale beispielsweise (in isometrischer Perspektive gezeigt) ist nicht nur bis zum letzten Stuhl und Ofen eigenhändig plazierbar, das alles hat auch seine Auswirkungen. Möbel aus dem Billig-Baumarkt etwa werden vielleicht jugendliche Kunden anlocken, aber sicher nicht die zahlungskräftige Bussi-Gesellschaft. Die Musikbox spielt tatsächlich eine bestimmte Sorte von Musik (je nach Tageszeit variierbar) und lockt damit ebenfalls spezielle Gäste an. Der Backofen schließlich hat eine begrenzte Kapazität, was in gutbesuchten Häusern zu Engpässen führen kann.

Oder nehmen wir die Stadt selbst: Ebenfalls in isometrischer Ansicht gezeigt (und in verschiedenen Zoomstufen) haben alle Gebäude ihre Funktion. Leute wohnen darin, Kinder gehen in die Schule, Malocher arbeiten in der Fabrik usw. Abhängig vom Standort der Filiale kann man also in puncto Möblierung und Speisekarte von vornherein auf eine bestimmte Klientel setzen. Letztes Exempel in diesem Zusammenhang mag die Reklame sein. Zunächst einmal stehen verschiedene Werbeagenturen zur Verfügung – sie unterscheiden sich hinsichtlich der Qualität der von ihnen geleisteten Arbeit, aber auch in Bezug auf ihre Spezialisierung (Handzettel, Litfaßsäulen, Zeitungen, Magazine, Radio oder TV). Das Grundskelett eines Werbe-Auftrags besteht nun z.B. darin, die Ausstattung seiner Etablissements in den Mittelpunkt zu rücken, einen Konkurrenten zu verunglimpfen oder gar in dem Versuch, eine bestimmte Zutat bzw. ein spezielles Rezept für „trendy" zu erklären. Die schon erwähnten Bevölkerungsgruppen werden sich davon in verschieden starkem Maße beeinflussen lassen, in jedem Fall sollte man sich aber vor

offensichtlichem Betrug hüten. Wer seinen Koch über den grünen Klee lobt, obwohl der eine schlichte Flasche ist, wird eher noch Gäste vertreiben, als sie anzulocken!

In der Hitze der Nacht

All das bisher Gesagte bezieht sich natürlich nur auf die braven Pizza-Bäcker, aber wir möchten mal die Prognose wagen, daß die sich durchaus in der Minderheit befinden werden. Zu reizvoll und vielfältig sind schließlich die Möglichkeiten, ein wenig Schwarzgeld nebenherzuverdienen oder gar eine hauptamtliche Patenkarriere zu lancieren. Das fängt an mit der jedermann offenstehenden Option, den lästigen Konkurrenten verdorbene Zutaten, Punks, Mäuse oder anderes Ungeziefer auf den Hals zu hetzen – und es sieht übrigens wirklich zu komisch aus, wenn die Bugparade dann auf dem Spielbildschirm gemessenen Schrittes das Etablissement betritt und dort ihre Tänze abhält.



Die Obrigkeit läßt sich auf diesem Bildschirm..., äh, milde stimmen

Für richtig kriminelle Aktionen (zweifelhafte Botendienste, Überfälle, Gefangenenbefreiung usw.) muß man aber schon Mitglied eines Syndikats sein oder gar selber eins ins Leben rufen. Letzteres hätte den Vorteil, daß man von vornherein der Boß ist, während einem als simples Bandenmitglied eine lange Ochsentour mehr oder weniger lukrativer und/oder prestigeträchtiger Aufträge bevorsteht, ehe man gehobenere Positionen bei den schweren Jungs einnehmen kann. Solche Aufträge muß man sich als Minispielchen im Spiel vorstellen, bei denen es beispielsweise



Wie gut kommt Eure Pizzeria im Stadtviertel an? Die Werbe-Agentur weiß es!

darum geht, auf dem Stadtbildschirm mit einem Auto von A nach B zu fahren (Lieferung), ohne von der Polizei erwischt zu werden. Oder aber man darf die Bank stürmen, die dort stationierten Freunde und Helfer außer Gefecht setzen und alle Alarmfallen ausreichend geschickt abschalten. Diese Spaßeinlagen als Actionsequenzen zu bezeichnen, ist wohl übertrieben – zumal sie dafür wirklich nicht so toll präsentiert wären. Aber um eine launige Ablenkung vom Alltags-Vielerlei des Pizzabackens handelt es sich dabei locker.

Pizza-Pop

Das Ganze ist recht nett präsentiert: Die comicmäßig windschiefen Gebäude haben je nach Weltgegend ein leicht unterschiedliches Outfit und bieten abhängig von Tageszeit und Lichteinfall ein wechselndes Erscheinungsbild. Die Optik insgesamt ist kunterbunt und frei von der Leber weg gemalt, was freilich manchmal der Erkennbarkeit der Icons schadet. Aber sowie man den Mauszeiger mal einen Moment auf dem Bedienungselement ruhen läßt, erläutert eine Popup-Erklärung mit Lauftext, worum es geht. Witzig auch die zahllosen FX sowie die dem jeweiligen Landesstil angepaßte Musik (in deutschen Städten wirkt das dort gespielt Humptata allerdings schnell nervig). Keine Frage also, Spiele mit dieser Tiefe und einem vergleichbaren Gute-Laune-Faktor würden wir uns öfter wünschen *jn*

Minimal: P166, 32 MB RAM, 4x CD, 200 MB HD
Empfohlen: P233, 32 MB RAM, 8x CD



Das Schaben- und Ratten-Rollkommando im Einsatz bei der Konkurrenz



Fatman ist ein besonders gern gesehener Gast, da er pausenlos eine Pizza nach der anderen bestellt!

Name	**Pizza Syndicate**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Software 2000
Schwierigkeit	variabel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

SUPER



Joe Nettelbeck

„Pizza Syndicate" hat etwas, das den Schatten meiner mit den Jahren angeheiterten Seele kitzelt – die allgegenwärtige Völlerei beispielsweise oder das anarchische Motto, das auf den Punkt gebracht etwa so lautet: Wenn's mit dem braven Backen nicht so läuft, dann kannst du immer noch zu den bösen Buben gehen! Nun, nicht, daß man wirklich einen Grund haben müßte, um auf die dunkle Seite der Macht zu wechseln. Tatsächlich ist es ohne weiteres möglich, Überfälle, Einbrüche, Kurierdienste und andere faule Jobs als Hauptberuf zu betreiben, um irgendwann einmal Pate zu werden anstelle des Paten; die Pizzabäckerei gerät da schnell zur Nebensache, die eigentlich bloß zum Geldwaschen taugt. Aber – und das ist wohl die größte Stärke des Programms – ein jeder mag hier spielen, wie es ihm gefällt. Mit oder ohne Mafia, eigenhändig bäckernd oder nicht, missionsgebunden oder freistilringend. Und wem das alles nicht paßt, der kann immer noch einen Pizzabastel-Wettbewerb mit seinen Freunden veranstalten...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	–%
GRAFIK 74%	
SOUND 76%	
SPIELTIEFE 90%	

Saga:

In heidnischen Zeiten gab es noch Trolle, Elfen und Zwerge. Und natürlich Wikinger...

So oder ähnlich muß es wohl gewesen sein, in der dunklen Zeit, als noch Zauberei und blankes Schwert die Welt regierten (heutzutage ist die Zauberei ja weggefallen). Die edlen Wikinger vertrieben sich die Zeit mit Häuserbauen, Bäumefällen, Herumsegeln, Jagen, Fischen, Plündern, Morden und dem Erzeugen von Nachkommen. In dieser Richtung bewegt sich das Aufgabenspektrum – nicht nur eines Stammesoberhauptes der rauhen Nordmänner, sondern auch des typischen Sagaspielers. Letzterer hat übrigens den gewaltigen Vorteil, das alles im Warmen durchführen zu können. Saga folgt den vertrauten Pfaden der Echtzeitstrategie, und nachdem nicht Panzer und Raketen, sondern Flitzebögen und Zaubersprüche die Durchsetzung der eigenen Interessen bewirken, kann man hier von einem Warcraft-Clone sprechen, allerdings von einem sehr weit entwickelten. Die Grafik kann sich bedenkenlos mit dem gefeierten Age of Empires messen, durch die Auswahlmöglichkeit unter verschiedensten Rassen ist die Langzeitmotivation garantiert und ein paar nette eigene Ideen heben das Spiel deutlich von der Konkurrenz ab. Zunächst beginnt alles ganz normal. Eine Gruppe von Nordleuten (oder später auch den anderen, eher mythischen Völkerschaften) steht auf grüner Wiese herum und wartet auf Befehle. Die sind zunächst: Haus bauen, Nahrung sammeln. Dabei fällt angenehm auf, daß die beauftragten Werktätigen ganz ohne Weiteres von selbst nach ihrem Baumaterial sehen, also Bäume fällen oder von einem abgeernteten Obstbaum zum Fischteich und dann zum ackerbaufähigen Feldstück weiterziehen. Stehen Behausung und Nahrung zur Verfügung, dann werden je ein Nordmann und eine Nordfrau (analog bei anderen Rassen) dorthin geschickt, um sich der Vermehrung zu widmen. Das sollten sich Spieleprogrammierer generell hinter die Ohren schreiben: Neue Stammesangehörige werden nicht im Dorfzentrum „gebaut", sondern in Wirklichkeit auf natürlichem Wege erzeugt, der selbst dem eingefleischtesten Computernerd nicht völlig unbekannt sein dürfte.



Ackerbau und Viehwirtschaft – die Säulen jedes modernen Gemeinwesens



Hausbau in Gemeinschaftsarbeit - anschließend wird gefeiert



Der Troll, das unbekannte Wesen

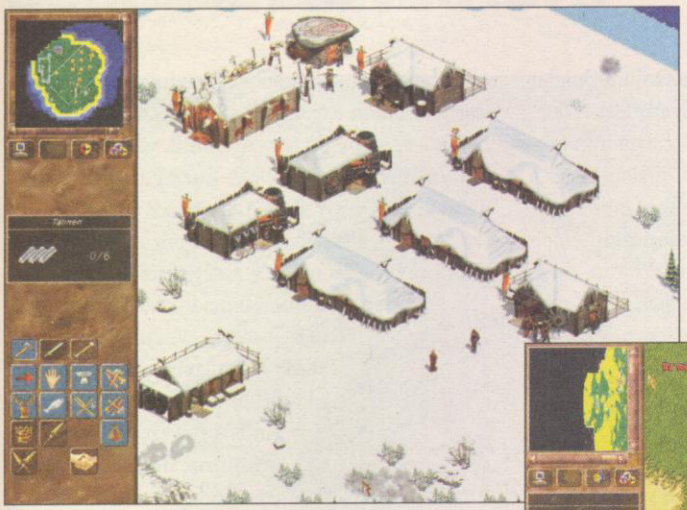


Auch die Elfen verstehen sich aufs Seefahren



Neulich in einem Wikingerdorf. Geschäftiges Treiben, Häuser, Werkstätten und eine Schamanenhütte, die von zauberkundigen Walküren bewohnt wird

Die Wikingersage



So, nun ist es Winter. Da ziehen wir aus Langweile in den Krieg.

Zentauren haben vier Beine und wohnen in Zelten, das weiß doch jeder



Ein Lagerhaus für Speicherung und Handel ist dann das nächste Projekt. Der Handel findet übrigens auf eher virtuellem Weg statt, keine Karawanen oder Frachtschiffe sind dazu nötig. Schmieden werden errichtet, die Werkzeuge, Handwaffen, Bögen und Rüstung herstellen. Dabei geht es nicht um die materiellen Objekte, mit denen dann etwa Krieger gerüstet werden, sondern um das Erzeugen von Upgrades. Ein Schmied (oder eine Schmiedin) plus ein Metall plus vier Holz ergibt nach einer Weile ein Drittel eines Upgrades. Dieses wirkt sich dann global, das heißt auf alle Eure Einheiten aus. Für die Bewegung über Seen und Meere stehen Fracht- und Kampfschiffe zur Verfügung. Erstere eignen sich besonders für Plünderungszüge. Im Gefecht benutzt man sowohl Nah- als auch Fernkampfwaffen, die verschiedenen Rassen unterscheiden sich in der Wahl ihrer Mittel ebenfalls, so sieht man Trolle mit Steinen werfen. Da nicht nur Waren, sondern auch Personen geraubt oder gekauft werden können, steht Euch ein weites genetisches Experimentierfeld offen: Aus der Verbindung verschiedener Wesen entstehen Hybride, die über Fähigkeiten beider Eltern verfügen. Das erweitert auch die Möglichkeiten – sowohl die Eures Stammes als auch die des Spielvergnügens. Der Nahrungserwerb ist für alle von den Jahreszeiten abhängig: im Winter liegt Schnee, da ist man auf Jagen und Fischen angewiesen. Egal, ob Troll, Riese, Zentaur, Zwerg, Elf oder Mensch: Was zählt, ist die Ehre des Stammes. Je mehr erschlagene Feinde, desto höher ist sie. Sinkt die Stammesehre dagegen ins Minus, dann kann das Eindringen der Feinde ins ursprüngliche Stammeshaus die komplette Unterwerfung, Niederlage und damit ein klares „Game Over" bewirken. *fe*

Minimum: P 166, 32 MB RAM, 110 MB HD, 2MB Grafik, 8x CD
Empfohlen: P 233, 240 MB HD



Außerdem verstehen diese ätherischen Elfen-Wesen wirklich was von naturnaher Architektur



Mit diesen Barbaren ist nicht zu spaßen



Die Zwerge dagegen holen aus den Tiefen der Erde das begehrte Metall

Name	Saga
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Cyro
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8, alle Optionen

GUT



Fritz Effenberger

Nordisch by Nature. Saga kann überzeugen, nicht nur durch Wikingerromantik, sondern erst recht durch die (buchstäblich) bunte Mischung verschiedenster Fabelrassen. Hält sich das Wirtschaftsmodell noch im Rahmen, so kommt erst im Zuge der Mendel'schen Vererbungslehre und ihrer Folgen so richtig Stimmung auf. Kreuze ich jetzt Elfen und Trolle oder lieber Zwerge und ... nein, bin ich lieber Heide und kann Magie wirken oder braver Katholik und dagegen gefeit? Die leichten Schwächen in der Bedienung – umständliches „Ent-selektieren" einer Spielfigur, die fehlende Möglichkeit Gruppen zu erzeugen (z.B. mit STRG-1, wie sonst auch), keine Wegpunkte oder die unschlüssige KI, die einerseits meine Jäger quer durch den Kontinent schickt, andererseits nicht bedrohten Stammesgenossen zu Hilfe eilt – das trübt das farbige Bild ein wenig. Auch das absolut flache Gelände mit treppenförmigen Niveaus ist nicht mehr ganz zeitgemäß. Trotzdem: Saga ist gerade für AoE- und Warcraftfans eine ganz heiße Empfehlung.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	77%

GRAFIK	76%
SOUND	82%
SPIELTIEFE	72%

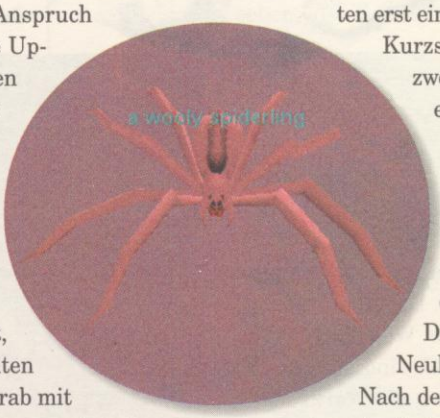


Ever

Erlebnisse

Entgegen aller Befürchtungen startete der öffentliche Betatest von Everquest am 10. Februar 1999

Mit Spannung erwarten viele Online-Spieler die Veröffentlichung von Everquest – dem eventuellen „Ultima Online"-Killer. Die nun laufende Betaphase soll in erster Linie dem Testen der Serverstabilität unter „Streßbedingungen" dienen und die letzten Bugs beseitigen. Nach erfolgter Installation durften wir dann auch gleich eine Ruhepause in Anspruch nehmen. Das erste größere Update hatte es bereits gegeben und wir mußten es zunächst herunterladen. Nachdem wir auf dem aktuellen Stand waren, ließ der große Spielgenuß dann aber doch noch auf sich warten. Die Server waren gerade down. Genügend Zeit, uns auf den zahlreichen Seiten im Internet schon einmal vorab mit den Unterschieden der Rassen vertraut zu machen.



Ein Charakter wird geboren

Nach weiteren 60 Minuten war es dann soweit, wir konnten uns einloggen. Besonders gefiel uns an der Serverauswahlliste die Statusanzeige, die darüber informiert, wieviele Spieler derzeit durch die virtuellen Welten streifen. Die Charaktergenerierung funktioniert sehr komfortabel, wenn wir auch hier und da Hilfetexte begrüßt hätten. Wir entschieden uns zunächst für einen Krieger, als Rasse wählten wir die Menschen. Zwei Städte stehen als Startpunkt zur Auswahl, wir interessierten uns für Queynos. Nach kurzer Ladezeit standen wir nun irgendwo in der Stadt und das übliche Problem eines jeden Anfängers stellte sich ein: Was tun? Die Neugierde siegte und wir erforschten erst einmal unsere Ausrüstung. Ein Kurzschwert, Verpflegung und zwei Schriftrollen. Aha! Die eine enthielt bereits den ersten Auftrag. Wir sollten den Anführer der Kriegergilde ausfindig machen und das Papier bei ihm abgeben. Nichts einfacher als das – dachten wir... Weit gefehlt! Die Stadt ist so groß, daß sich Neulinge sehr schnell verlaufen. Nach der siebten Straßenecke gaben wir resigniert auf. Vielleicht ist es ja doch besser, nach dem Weg zu fragen. Doch wie schafft man es, die im Eiltempo vorbeiziehenden Menschen aufzuhalten? Schließlich gelang es uns doch, einen Krieger zu finden, der sich noch gut an seine Anfangszeit erinnern konnte und uns bereitwillig zur Gilde führte. Nach Übergabe der Schriftrolle ertönte eine Fahnfahre, wir waren von nun an Mitglied, und am linken Rand öffnete sich die Skill-Liste. Wir durften fünf Fähigkeiten trainieren. Etwas ratlos waren wir dann aber schon,



Als Anfänger in den Kriegskünsten kann selbst so eine Situation zu einer Todesfalle werden



Ein panischer Wizard deckt die Orcs inkl. aller Kameraden mit einem Feldspruch ein

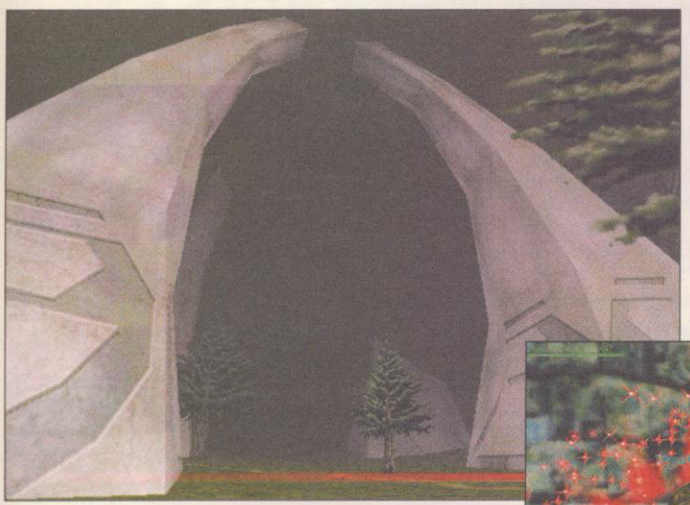


Gegen etliche der Kreaturen kann nur gemeinsam vorgegangen werden. Teamwork wird gefördert, wenn auch manchmal ausgenutzt.



quest eines Betatesters

beta TEST



Die Bauwerke sind durchaus beeindruckend



In der Kanalisation von Queynos im Kampf gegen einen magisch begabten Bettler

denn was sollte man als Anfänger am besten nehmen? Aber auch dort bekamen wir Unterstützung und meisterten auch diese Hürde. Nun wollten wir unser Kurzschwert ausprobieren. Da unser hilfsbereiter Freund bereits seinem Tagwerk nachging, suchten wir auf eigene Faust den Weg aus der Stadt.

Der erste Kampf, ein guter Moment zu sterben!

Wir hielten uns an die Gruppen von Menschen, die alle in eine Richtung strömten und gelangten so zum Ausgang. Direkt vor den Stadttoren erblickten wir überrascht reges Treiben. Das ganze Gebiet war durchsetzt von kleineren Monstern und Getier. Überall lagen Leichen, und angehende Helden jagdten ihre Beute. Etwas komisch wirkte es schon, diese Gestalten zu beobachten, wie sie wie aufgescheuchte Hühner kreuz und quer über die Wiese rannten, um das nächste



Bite me! Die kleine Variante der Fledermaus ist noch harmlos...

Opfer zu erhaschen. Wir wagten uns weiter vor, suchten unseren ersten Gegner. Eine Schlange schlängelte sich durch das Gras, **das** willkommende Testobjekt. Oder auch nicht! Überrascht mußten wir unser zeitiges Ableben mitansehen. Schon erstaunlich, wie wenig wir doch mit unserer Waffe ausrichten konnten. Etwas frustiert dachten wir bereits darüber nach, mit dem Kurzschwert besser Kartoffeln zu schälen, als ein Krieger unter Ächzen vor uns zusammenbrach. Es war eine Fledermaus, die ihm den Garaus machte. Aha! Wir hatten uns also nicht dumm angestellt, es ist nunmal so schwer. Unsere Ausrüstung hatten wir durch unser schnelles Ableben jedenfalls nicht verloren, also starteten wir mit dem Schwert in der Hand einen neuen Versuch. Die nächsten Stunden verbrachten wir damit, Schlangen, Fledermäuse und andere kleinere Tiere zu erlegen. Fast jedes hinterließ auch etwas in den sterblichen Überresten, was wir mitnehmen und verkaufen konnten. Besonders praktisch. Niemand sonst kann die Tiere ausnehmen, außer der Jäger selbst. Nachdem unser Inventar voll war, machten wir uns freudestrahlend auf den Rückweg in die Stadt, um die Beute in klingende Münze umzuwandeln, eventuell ein neues, besseres Schwert zu kaufen. Beim Händler angelangt, mußten wir unsere Einkaufspläne auf die



Ein Orcbauer ist nachher ein leichtes Opfer. Seine Freunde hinter dem Baum leider nicht mehr.



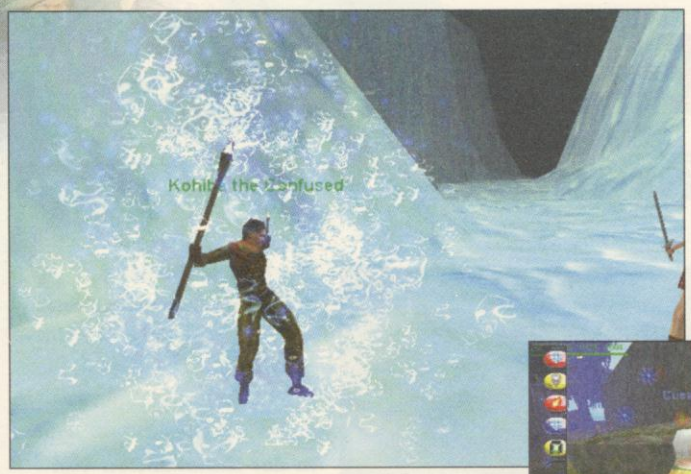
Pfui Spinne! Wie gut das die Biester von Natur aus nicht aggressiv sind.



Die Außenansicht verdeutlicht die Dimensionen der Riesenspinne







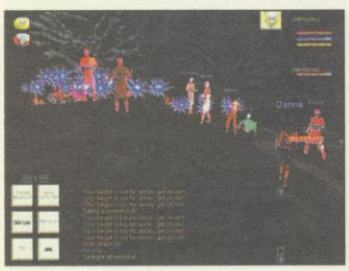
Magier jeder Art können zuweilen beeindrucken. Die Effekte bieten was fürs Auge und auch für Highend-Rechner. Wenn mehrere Zauberer ihre Kräfte sprechen lassen, gehen selbst stärkere Computer in die Knie.



Ein Waldfee allein ist eine niedliche Angelegenheit, aber wehe sie bringt Freunde mit...



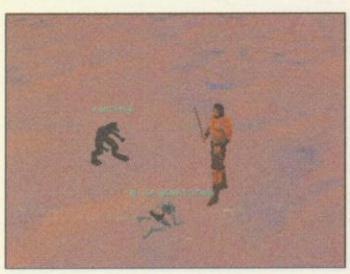
lange Bank schieben. Die Preise sind so hoch, daß wir uns vermutlich erst nach zwei Stunden bessere Ausrüstung leisten können. Wir wollten gerade wieder frisch ans Werk gehen, als unvermittelt die Server herunterfuhren. Der nächste Patch war bereits unterwegs.



Wald- und Hochelfen versammeln sich, um die Orcs abzuwehren

Etwas Magie schadet nie?

Nachdem wir wieder spielen konnten, wollten wir etwas anderes ausprobieren. Magie reizt wie eh und je. Der Wizard soll zwar etwas schwieriger im Aufbau des Charakters sein, nachher aber die stärksten Offensivsprüche besitzen. Durch diese Information beflügelt, erschufen wir einen Hochelfen. „Etwas schwieriger" war dann doch wohl etwas untertrieben, denn wir starben häufiger als wir es bisher gewohnt waren. Die Elfen wohnen in einem Wald und auch in dieser Umgebung lernten wir etwas schnell: Sterbe niemals fernab eines Weges. Deinen Körper zu finden, könnte dann in eine Odyssee ausarten! Aber wir ließen uns auch davon nicht entmutigen und nach und nach verbesserten wir die Eigenschaften des Charakters, stiegen auf und konnten uns sogar zusätzliche Zaubersprüche leisten. Nach zwei Tagen hatten wir einen stolzen Level-4-Wizard. Stärkere Zaubersprüche und unsere Erfolge in den letzten Stunden machten uns dann doch etwas tollkühn. In der Nähe gibt es ein Orc-Camp. Dem wollten wir einen Besuch abstatten. Wir fanden natürlich nicht auf Anhieb den Weg, aber was solls, so fragten wir uns halt durch. Leider näherten wir uns der kleinen Ansiedlung der Orcs genau von der falschen Seiten. Während wir uns im Schutz der Bäume wähnten, tobte zwei Hügel weiter nämlich bereits ein erbitterter Kampf. Bisher hatten wir nur Erfahrungen mit Orc-Bauern, doch was uns nun erwartete, ließ uns etwas zweifeln. Ein so genannter Centurion entdeckte uns und griff sofort an. Zwei Schläge weiter lagen wir bereits im Moos und wurden kälter. Nachdem wir wieder unter den Lebenden weilten, führte uns der Weg, zwar noch etwas benommen von der kurzen, aber heftigen Begegnung, wieder dorthin. Diesmal näherten wir uns dem Geschehen von der richtigen Seite. Knapp 20 Hoch- und Waldelfen hatten sich auf einem Hügel versammelt. Der Grund wurde schnell deutlich. Diese verdammten Orcs rotteten sich in schönster Regelmäßigkeit zusammen, um uns anzugreifen...



Im hohen Norden von Norrath sind die Barbaren zuhause. Entsprechend geht es dort auch manchmal zu.



Erstaunliche Beta

Für eine Beta läuft Everquest erstaunlich stabil. Wir erlebten nur einmal, daß der Server regelrecht abschmierte. Alle weiteren „Ausfälle" wurden durch Updates hervorgerufen. Selbst Bugs sind nur wenige vorhanden, und die Entwickler arbeiten unter Hochdruck an der Beseitigung der letzten Schwächen. Sollte es keine außergewöhnlichen Zwischenfälle mehr geben, könnte der Releasetermin vom 16. März 99 durchaus gehalten werden. Eines ist jetzt aber schon klar. Everquest bietet mehr Rollenspiel und eine wesentlich schönere Präsentation als es Ultima Online vermag. Sollten die Quests dann auch noch halten, was das System verspricht, könnte Everquest der UO-Killer werden. *Sir Elric*

Riesen Gewinnspiel

in der PCgo! Ausgabe 4 '99!

Gewinnen Sie einen Seat Cupra!

Wenn Sie mit Ihrem Computer mal wieder nicht weiterkommen...



- 150 PS
- 0-100 in 8 sec
- Vmax: 215 Kmh
- Wert ca. 37.000 DM

...dann lesen Sie PCgo!

PCgo! ist anders. Denn PCgo! zeigt klar und verständlich, wie Sie Ihren PC schnell wieder aus der Sackgasse herausholen. Ohne abgehobenes Fachchinesisch, ohne technikverliebte Detailbetrachtungen.

Statt dessen bietet Ihnen PCgo! anschauliches Basis-Knowhow und übersichtliche Softwarekurse, mit denen Sie Ihre Programme noch effektiver einsetzen können.

Und natürlich die begehrte PCgo! CD-ROM – jeden Monat mit hilfreichen Utilities, anschaulichen Workshops und hochkarätiger Software für ein erfolgreiches Arbeiten am PC.

Holen Sie sich die neue PCgo! – jetzt am Kiosk!



PCgo! – klar und verständlich

Civilization:
Die mächtigste Simulation dies

Die Einberufung: Führungskräfte, Generäle und Staatsmänner sollen wieder ihre zivilisatorische Pflicht tun – zum Wohle des Volkes. Oder auch zum eigenen ...



Wasser marsch: Die zivilsatorische Expansion macht nun nicht mehr an der Küste halt...



Entrée: Der neue Willkommens-Bildschirm



Dritte Dimension: Schön plastisch stehen, schweben und schwimmen die Einheiten durch diese Welt

Schon wieder eine Prüfung versaut? Den Chef sauer gefahren? Streit mit den Liebsten? Geldsorgen? Tja, wie schön wäre es da, für ein paar Stunden in eine andere, heile Welt entfliehen zu können. In der man etwas zu sagen hat. Wo sich alle Menschen nach einem richten. Kein Problem, dürfen wir doch schon seit Jahren mit Sid Meiers Civilization eine ganz persönliche schöne neue Welt im PC aufbauen. Schön neu? Naja, Civilization II hat bereits drei Jahre auf dem Buckel – in der Computerwelt eine Ewigkeit. Während Sid Meier selbst mit Alpha Centauri (Test in Ausgabe 3/99) seine eigenen Wege ging, hatte sich Activision in zähen Verhandlungen mit Microprose das Recht gesichert, eine Civilization-Fortsetzung produzieren zu dürfen.

Es handelt sich hier nicht um eine klassische Weiterentwicklung, die dann das Recht hätte, Civ III zu heißen, sondern um eine Überarbeitung, die dann auch nur den Namenszusatz „Call to Power“ erhielt. Die Grafik blieb im Wesentlichen gleich. Die 16 Bit Farbtiefe macht natürlich mehr her, aber nach wie vor sind die Küsten computertypisch eckig ausgefranst – da haben wir schon Besseres gesehen. Immer noch ist die Erde flach und an den Seiten zusammengenäht – außer, wir wählen die sogenannte Donut-Darstellung, bei der die Welt wie ein Ring durchgescrollt wird. Die altbekannte isometrische Landkarte mit ihrer „schräg-von-oben“-Draufsicht blieb uns also ebenso erhalten wie die computergesteuerte Zufallsgenerierung der jeweiligen Spielwelt. Wie gehabt sind dabei Kartengröße, Wasser/Land-Ratio, Vegetation, Schwierigkeitsgrad, die eigene Nation und die Zahl der Computergegner wählbar. An der Evolution teilhaben durften dagegen die Einheiten und Landmarken (Bodenschätze, Städte, Minen etc). Sie wirken plastisch



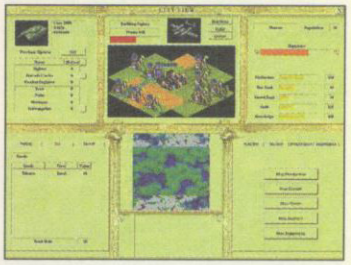
Kontakt: Nahtlos verbinde ich mein Landimperium per Transportröhre mit den Unterwasser-Kolonien

Call to Power

seits von Alpha Centauri



Abgehoben: Wolkenstädte und spacige Fahrzeuge plazieren wir im erdnahen Orbit über unserem Land



Im Ernst: Das Stadtmenü strahlt die Seriösität einer Datenbank aus...



und sind bei Bewegung sogar etwas animiert. Das hebt die Optik doch auf ein zeitgemäßes Niveau und belebt die Spielfreude. Gleiches widerfuhr dem bewährten, rundenbasierten Spielprinzip: Als Nomadenstamm finden wir uns im Jahre 4000 vor Christi wieder, umgeben von Dunkelheit. Schnell müssen wir einen guten Platz zum Siedeln finden, bevor andere Wilde über uns herfallen. Kaum steht die erste Siedlung, geht auch schon die Arbeit los: Kundschafter, Krieger, weitere Siedler und Spezialgebäude müssen her, denn ohne Expansion und Verteidigung kommt wohl kein Volk aus. Witzig: Falls ich Kühe in Dienst stelle, kann ich mit ihnen nicht nur die landwirtschaftliche Ausbeute meiner Arbeiter erhöhen, sondern sie sogar als preiswerte und harmlose Späher einsetzen. Sie entdecken sogar ab und an getarnte Einheiten.

Soweit dürfte das Spielprinzip Civilization-Kennern ungeheuer bekannt vorkommen. Dieser Eindruck verfliegt schon nach einem Blick auf die völlig frisch gestalteten Menüs: Hier poppen nur auf spezielle Anforderung fette Infofenster mitten im Bild auf. Die meisten Funktionen und die Übersichtskarte schmiegen sich schön aufgeräumt an den unteren Bildrand. Da Activision selber eine Grafikauflösung von 1024 x 768 Bildpunkten für das Spiel empfiehlt, geraten manche der Karteikartenreiter und anklickbaren Funktionen doch eher zur Konzentrations- und Zielübung. Wenigstens hatten die Programmierer ein Herz für altgediente Strategen und bauten die seit einem Jahrzehnt bekannte Tastenbelegung wieder ein. So können sich geübte Civ-Haudegen sofort mit „N“ und „B“ in eine rasante Expansion stürzen. Wenigstens, bis die neuen Funktionen zu einem Blick ins Handbuch, in die reichlichen Online-Hilfen oder in das ausführliche Tutorial-Probespiel zwingen. Es braucht ein bischen Eingewöhnungszeit, bis man alle Funktionen, Übersichten und Abläufe intus hat, aber dafür entdecken wir beim Thema Spielkomfort auch deutliche Fortschritte: Die Buttons für „Nächste Einheit“ und „Nächste Stadt“ erlauben das schnelle Durchblättern durch das eigene Imperium. Außerdem lassen sich einzelne Städte automatisieren, wobei die Entwicklung nicht mehr ganz so platt nach Schema F abläuft. Ihr dürft stattdessen bei jeder Metropole entscheiden, ob sie für



Bekannte Karte: Eckige Küsten und schräge Draufsicht wie gehabt...



Für die Flußpartie werden Transporteinheiten benötigt



Der Hang zum protzigen Militarismus führt in Call to Power nicht allein zum Sieg

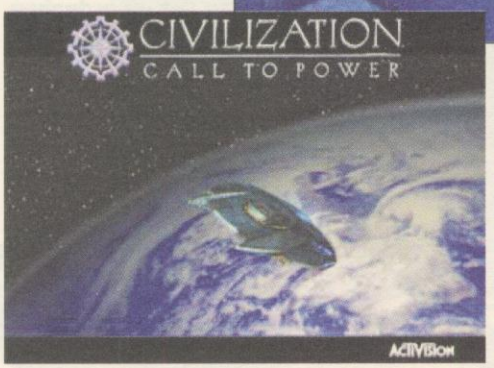


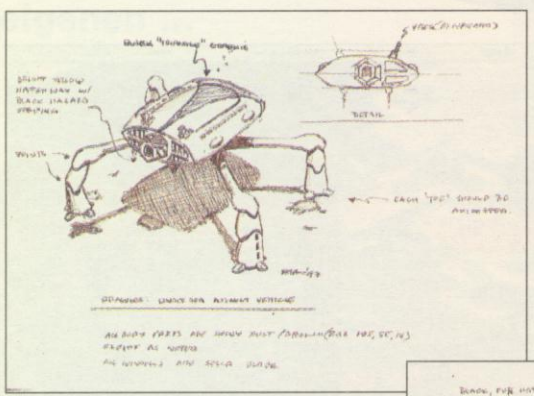


Dogfight: Fliegende Einheiten beharken sich in schönster Strategie-Manier



Die schwimmenden Einheiten reichen von der Galeere bis zum Stealth-U-Boot



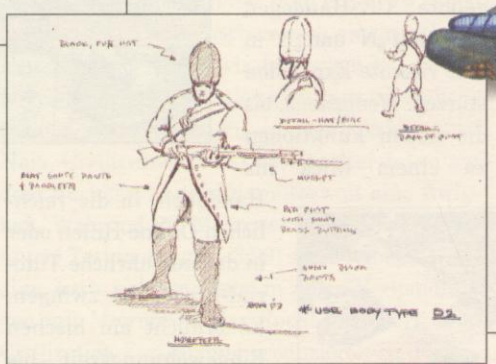


Alles neu: Roboter, Raumschiffe und Unterwasseeinheiten

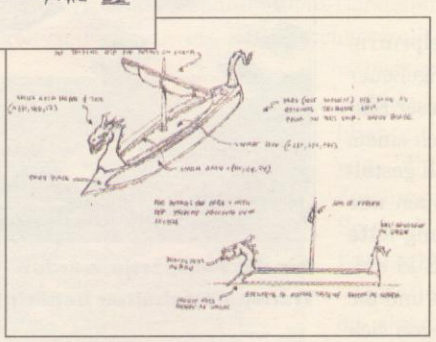
die Goldgewinnung, als Produktionszentrum, als Hort der Glückseligkeit, als Kornkammer oder Wissenshochburg optimiert werden soll. Der Computer kümmert sich fürderhin um die Details, während Ihr Euch ganz auf die weltpolitische Lage konzentrieren könnt. Dies wird im Verlaufe des Spiels auch bitter nötig, denn bei Call to Power beschränkt sich die Auseinandersetzung keinesfalls nur darauf, wer mit welchen technologischen Raffinessen wem eins auf die Nase gibt. Die bis Civilization II nur rudimentär genutzten Spielarten der Diplomatie, Spionage und Wirtschaftsmacht sind nun derart ausgebaut worden, daß ich auch ohne Offensivarmee die Weltherrschaft erlangen kann. Da werden sicher auch die Multiplayer-Fans hellhörig, denn endlich können siegverwöhnte Offensivkünstler überraschend und hinterrücks in die Knie gezwungen werden.

Welchen Weg Ihr als frischgebackener Herrscher einschlagen solltet, hängt vom eigenen Geschmack und den Gegebenheiten auf der zufallsgenerierten Landkarte ab: Wer auf genügend natürliche Ressourcen, Arbeiter und Kapital zurückgreifen kann, schlüpft natürlich leichter in die Rolle des aufgeklärten, mondänen Gönners. Wer sich dagegen direkt von Feinden umringt sieht oder einen äußerst agressiv-expansiven Nachbarn hat, greift eher zur Streitaxt. Wer im Blutrausch ohne Gnade Genozide begehen kann und es schafft, jede ausländische Stadt zu erobern, gewinnt natürlich – wie gehabt. Aber dieses Vorhaben läßt sich auf den höheren Spielstufen nicht mehr so leicht wie früher verwirklichen. So kann es eine verteidigungsstarke Nation geben, die sich schlicht darauf konzentriert, möglichst große zivilisatorische Fortschritte zu erlangen. So ein Staatschef wartet dann in Ruhe ab, bis das automatische Spielende nach nunmehr 7000 Jahren erreicht wird, um mit der höchsten Punktzahl in die Ruhmeshalle einzuziehen. Und dann kann es noch ein völlig auf Forschung versessenes Volk geben, das ein Spiel gewinnt, indem es als erste Nation ein Alien synthetisiert. Diese neue Variante ersetzt sozusagen den aus Civ 2 bekannten





Aufwendige Skizzen und 3D-Modelle waren nötig, um die ansehnlichen Einheiten zu erzeugen, die das Zivilisieren nun aufwerten









Hübsch: Die Auswahlmenüs wurden gründlich überarbeitet. Oben werden die Parameter für eine neue Runde gewählt



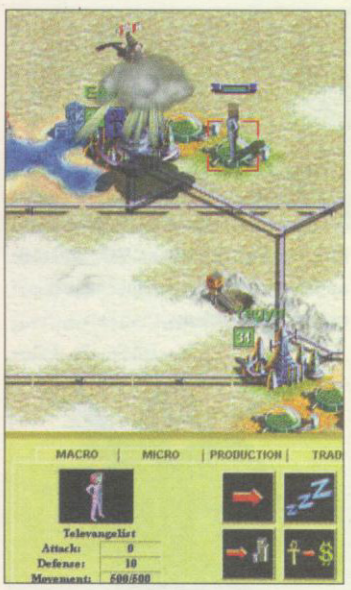
Geschafft: Unsere Wissenschaftler haben ein Alien synthetisiert



Verloren: Diese Szene verkündet uns von einer bitteren Niederlage

Raumschiffausflug nach Alpha Centauri, ist aber nicht weniger aufwendig zu bewerkstelligen. Dazu müßtet Ihr allerdings zuvor den Wurmloch-Sensor erfinden (Star Trek läßt grüßen), um überhaupt erst im fernen Raum an eine Alien-Genprobe zu kommen.

Aufgrund dieser verschiedenen Spielziele kommt es in Call to Power also nicht mehr nur darauf an, der beste Schlachtenlenker zu sein. Strategisches und taktisches Talent sind aber nach wie vor erforderlich, denn neben etwaigen Waffengängen sind ganz andere Manöver zu bewältigen. Zum Beispiel die Arbeit mit den subversiven Spezialeinheiten: Wo früher lediglich Diplomat und Spionin für Anschläge, Überläufer und Stadtrevolutionen sorgten, steht nun ein ganzes Arsenal zur Verfügung – allerdings nicht generell, sondern in einigen Fällen von der jeweiligen Staatsform abhängig. Anfangs kann noch jede Nation **Sklaventreiber** in ihre



Moderne Kirche: Ein TV-Prediger stürzt eine ganze Stadt in Verwirrung

Civ II versus Call to Power

Wer Monate bis Jahre mit Civilization II verbracht hat, wird natürlich sofort bangen Herzens fragen: was hat sich verändert? Eigentlich nicht viel, da ja Grafik, Spielprinzip und -ablauf weitestgehend unangetastet blieben. Damit ist Call to Power eine sofort spielbare, echte Fortsetzung. Aber natürlich gibt es Unterschiede, ohne die es sonst auch langweilig wäre:





- alle Spielemenüs sind völlig neu
- zusätzliche Funktionen wie das Stapeln von Einheiten (Armeebildung)
- viele neue Figuren wie Kühe und Sklavenhändler
- Siedler siedeln, staatliche Bautrupps bauen
- mit den Staats- und Regierungsformen sind mächtige Spezialeinheiten verknüpft
- nicht nur militärische Macht zählt. Auch Terroristen und Wissenschaftler können siegen.
- Städte müssen Einheiten im Feld nicht mehr direkt supporten. Das erledigt die Nation.
- ein ausgeprägter Wirtschaftkrieg per Bürokraten und Anwälten läßt sich anzetteln
- zweite und dritte Besiedelungsebene durch Unterwasser- und Space-Habitate



Die interaktive Lesefibel gilt in Call to Power als Errungenschaft...





Wer eine befestigte Stadt angreift, informiert sich in dieser Ansicht über die vorherrschenden Kräfteverhältnisse





Entdeckungsreise: Wir sehen anfangs nur, was wir auch erforscht haben



Dienste stellen, der fremde Siedler schanghait oder die Bewohner einer ausländischen Stadt versklavt. In einer Schlacht schwächt er auf gleiche Weise die feindlichen Linien. Wer selber Opfer solcher Aktionen wurde, bildet einfach **Sklavenbefreier** aus. Diese holen nicht nur Entführte zurück, sondern sind zudem in der Lage, beim Feind einen wirkungsvollen Sklavenaufstand zu verursachen.

Wer in seinem Staat die Theokratie ausruft, kann **Geistliche** ausbilden. Jener spielt mit den Ängsten der Bevölkerung. Wer also eine Nachbarstadt am Wachstum hindern will, schickt den Kirchenmann, um die Bewohner unglücklich und damit unproduktiv zu machen. Und als goldgieriger Pfaffe verkauft er am Ende den unglücklichen Seelen Ablässe gegen Bares. Während der **Spion** wie ehedem Geheimnisse und Technologien auskundschaftet, Fabriken in die Luft jagt, andere Spione abwehrt oder die beliebten Revolten anzettelt, hat der **Ökoterrorist** im ÖkotopiaStaat eine noch verheerendere Wirkung: Er schleicht sich heimlich in eine fette Metropole, um sie mit Nanoviren zu attackieren. Ergebnis: Alle Wunder und Spezialgebäude lösen sich in Luft auf, etwaige Umweltverschmutzungen sind damit wie weggeblasen. Und mit etwas Glück für den Auftraggeber verbreitet sich der Nanovirus auch noch entlang der Handelsrouten dieser Stadt. In der gleichen Staatsform gibt es noch den **Infizierer**, der die Bevölkerung unglücklich macht. Und beim **Cyber Ninja** handelt es sich um die Profi-Version des Spions.





Wer mit seinem Volk in die Moderne vordringt, erhält Zugriff auf den infamen **Anwalt**, der mit einstweiligen Verfügungen ganze Städte lahmlegen kann. Ansonsten klagt er gerne Handelseinheiten in den Ruin und sprengt Franchise-Ketten. Stoppen können ihn nur andere Anwälte. Wenn Ihr ihn trotzdem mit gegnerischen Einheiten attackiert, begeht Ihr automatisch einen kriegerischen Akt.

Wer die Theokratie bis zur Blüte vorantreibt, setzt ganz gemeine **TV-Prediger** ein. Sie manipulieren die eigene Bevölkerung in gewünschte

SUPER



Fritz Effenberger

Darauf hat die Welt gewartet! Eigentlich läßt sich am Civilization-Spielprinzip nicht viel drehen – das haben wir nicht zuletzt an Sids und Brians Alpha Centauri gesehen. Selbst die Meister wußten nicht viel mehr zu tun, als ein SciFi-Szenario zu erfinden und den Gebäuden bzw. Weltwundern neue Namen zu geben. Call to Power nähert sich dem Thema aus einer anderen Richtung. Hier wurde konkret an den typischen Schwächen von Civ 2 gefeilt, mit dem Erfolg, daß Wirtschaftskriege, Religionswirren, Tiefseeproduktion und Krieg der Sterne eine neue und weit verbesserte Spielbalance erzeugen. Reine Militärmacht oder Materialüberlegenheit sind jetzt keine Siegesgarantie mehr. Wer das gute alte Civ 2 mehr als einhundert Mal gespielt hat, weiß einfach, wo der Hase langläuft und verspürt bei aller Detailflut doch eine gewisse Ermüdung. Activision bringt endlich frischen, belebenden Wind in die Szene. Für mich ist „Civilization: Call to Power" schon jetzt eines der fünf besten Spiele des Jahres 1999.





Flottenmanöver: Ob mit prächtigen Segelschiffen, Flugzeugträgern oder U-Booten, auf den sieben Weltmeeren geht es in Call to Power stets hoch her...

Weise oder beuten andere Städte nach Strich und Faden aus, sichern sich sogar deren Loyalität – eine ideale Vorbereitung für Revolten. Wird dabei noch die fortgeschrittene TV-Technik eingesetzt, läßt sich eine derart infizierte Stadt meist nur noch durch eine schmerzhafte militärische Reformierung wieder bereinigen.

Schon anhand der Spielziele und Spezialeinheiten wird klar, daß der Forschungsbaum in Call to Power deutlich differenzierter und länger ausfällt als bei den Vorgängern. Ähnlich verhält es sich mit den Weltwundern, die, abgesehen von der altbekannten Großen Bibliothek vor allem aus einer langen Liste neuer Errungenschaften bestehen: Das beginnt beim Labyrinth, Konfuzius´ Lehren, der verbotenen chinesischen Kaiserstadt und dem ominösen Stein der Weisen und endet bei unserem heutigen Cyber-Cash oder den noch unbekannten Techniken wie Gedankenkontrolle, virtuellen Erlebnisreisen und Nanostrahlern. Nicht nur in den Weltraum, auch in die Tiefsee führt der Weg des Fortschritts. Hier wie dort lassen sich sogar Städte aufbauen, die von Aggressoren gar nicht so einfach einzunehmen sind. Der Ozean versorgt Euch obendrein mit schier unerschöpflichen Ressourcen, die Ihr für die späten Megaprojekte auch bitter nötig habt, während orbitale Stationen einen immensen militärischen Vorteil bedeuten – Angriffe aus dem Weltraum über extreme Entfernungen hinweg werden schnell zum Alptraum für die weniger weit entwickelten Nationen. Da frage ich mich, welche Technologien und Fortschritte die Programmierer eingebaut hätten, wenn das Spiel erst im Jahre 4000 oder 5000 enden würde? Aber das werden uns vielleicht die Microprose-Designer in Civilization III vorführen... *rm*



Orbitales Gemetzel: Auch über den Wolken geht es kräftig zur Sache...



Rechtsbeistand: Dieser Anwalt (rechts oben) zockt gerade eine feindliche Stadt nach Kräften ab...

Name	**Civilization – Call to Power**
Genre	Strategie
Hersteller	Activision
Schwierigkeit	leicht bis unmöglich
Preis	100 Mark
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8 Pers., per IPX, Internet TCP/IP

Minimum: P90, 16 MB RAM, 4x CD, 16-Bit-Grafikkarte, Empfohlen: P233, 32 MB RAM, 8x CD

SUPER



Ralf Müller

Sandkastenspiele sind ein Dreck im Vergleich zu Civilization. Und Call to Power gibt mir noch mehr Möglichkeiten, in meinem virtuellen Weltsimulator die verschiedenen Spielarten der Macht sowie die Schicksale und Geschichten von 41 Nationen durchzuexerzieren. Und das altbekannte Thema hat seinen Reiz keineswegs verloren, denn die vielen neuen Einheiten, Weltwunder, Forschungsziele und Spielfunktionen verleiten mich unversehens dazu, wieder deutlich mehr Zeit am PC zu verbringen als jemals gewollt. Okay, die vorgefertigten Szenarien und auch ein Editor fehlten noch in der ansonsten vollständigen Testversion. Activision versprach, sie in Kürze als Add-On auf den Markt zu bringen. Das will ich stark hoffen, denn nicht bei jedem neuen Spiel habe ich Lust, wieder bei Null (bzw. 4000 vor Null) anfangen zu müssen. Ansonsten gibt es nichts, was mir an diesem hervorragenden Spiel mißfällt, denn das bewährte Prinzip wurde behutsam um sinnvolle Komponenten erweitert. Also, folgt dem Ruf der Macht.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
89%	93%
GRAFIK 72%	
SOUND 77%	
SPIELTIEFE 88%	

Rollercoaster

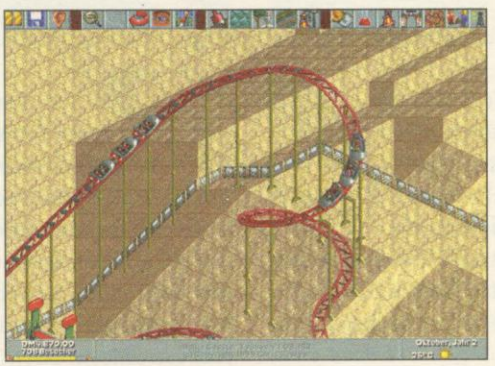
Der Achter

Die Wirtschaftssimulation ohne ernsten Hintergrund. Das Spiel zum Volksfest.

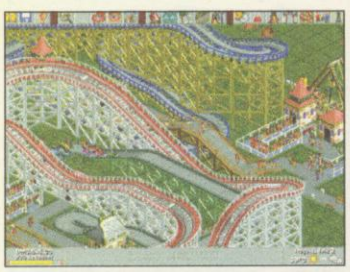
Um es gleich vorweg zu nehmen: Bei Rollercoaster Tycoon gibt es keine Bierzelte, nur Achterbahnen, Schiffschaukeln, Gokartbahnen und andere vergleichbare Freizeiteinrichtungen. Wir bauen also – in abgeschlossenen, übersichtlichen Szenarien – einen typisch amerikanischen Vergnügungspark. Was aber schon auf den ersten Blick auffällt, ist die vergleichsweise „antiquierte" Grafik, die schwer nach 256 Farben und noch mehr nach dem guten alten Transport Tycoon aussieht. Tatsächlich, es handelt sich hier um eine Konversion der bewährten TT-Engine – und sie stammt vom Transport-Guru Chris Sawyer selbst. Nur das Thema hat sich deutlich erkennbar verändert. Nicht mehr die weite Welt der Speditionen und Transporteure zu Lande, zu Wasser und in der Luft ist der Gegenstand unserer Spielfreude, sondern der herrlich knuddelige Ausbau des Parks und seiner Karussellbetriebe. Der Kernpunkt allerdings wird schon vom Namen des Spiels angedeutet: Kein guter Freizeitpark ohne (mindestens eine) Achterbahn. So warten also verschiedene Aufgaben auf Euch. Zum einen habt Ihr nach den Regeln der klassischen Wirtschaftssimulation für einen gesunden Finanzhaushalt Eures Parks zu sorgen. Von dem vorhandenen Grundkapital und möglicherweise zusätzlichen Krediten ausgehend, errichtet Ihr die Fahrgeschäfte auf dem zur Verfügung stehenden Land – später, wenn der Rubel rollt, könnt Ihr auch weitere Flächen zukaufen. Alle Einrichtungen kosten Geld, deshalb sollte nichts unnütz herumstehen oder durch mechanische Defekte außer Betrieb gesetzt werden. So ist es dringend zu empfehlen, Mechaniker zu engagieren, die ihre Runden drehen, die Geräte inspizieren und notwendige Reparaturen ausführen. Auch ein paar Hilfskräfte sollten auf der Lohnliste stehen. Sie mähen den Rasen, gießen die Beete und, was wichtiger ist, leeren die Mülltonnen (die Ihr hoffentlich aufgestellt habt) und beseitigen störende Flecken von den Gehwegen. Ihr könnt nämlich immer wieder beobachten, daß einzelne Jammergestalten schwankend und grüngesichtig



Während des Baus, oder auch auf Wunsch, werden die Höheneinheiten mit eingeblendet. Trotzdem bleibt der Bau ein kniffliges Unterfangen.



Eine kleinere Todesspirale im Einsatz



Die Achterbahnen sind Eure Haupteinnahmequellen, außerdem kreischen die Leute dort so schön



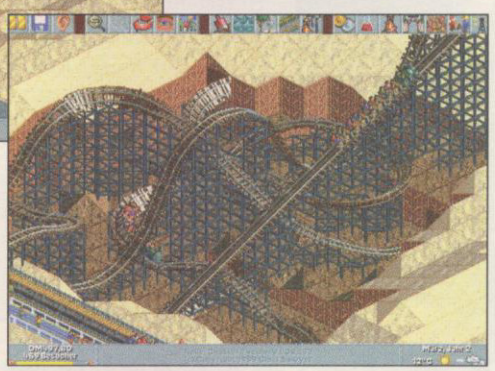
Ein Tag im Rollercoasterpark ist garantiert eine bleibende Erinnerung

Tycoon

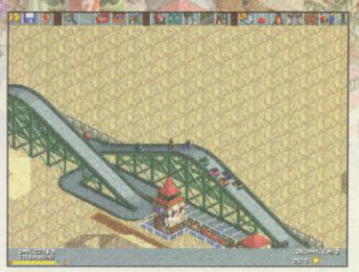
bahnkönig



Ein bißchen Grünzeug im Eingangsbereich kommt immer gut an



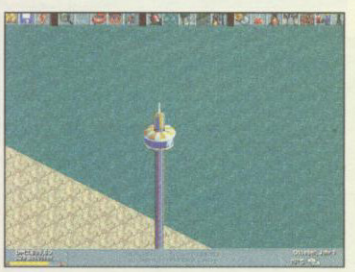
Wildes Gekurve über und unter der Erde bietet die Loren-Achterbahn



Baut Gokart-Bahnen! Davon können sie nie genug kriegen!



Die Baumstammrutsche, Schrecken jedes Kleingärtner-Vereinsausflugs



Der Aussichtsturm. Nein, ist der hoch!

aus dem Ausgang eines besonders rasanten Vergnügens schlingern und prompt ein Zeugnis ihrer nervlichen Zerrüttung hinterlassen – in Form einer unappetitlichen Lache, die nicht gerade zur Verschönerung der Parkanlagen beiträgt. Bezahlte Entertainer in Pandakostümen hüpfen herum und sorgen für gute Laune, während das Aufsichtspersonal verhindert, daß der Vandalismus saisonal auftretender Halbstarker zu sehr überhand nimmt. Zertrümmerte Bänke sehen einfach nicht besonders gut aus – und wo sollen sich die Besucher ausruhen? Abhängig von Eurem „Forschungsetat" stehen immer wieder neue Attraktionen zum Bau zur Verfügung. Das müssen nicht unbedingt magenstrapazierende Korkenzieherloopingachterbahnen sein. Auch etwas kulinarische Abwechslung in Form von Pizza- Pommes- oder Hamburgerbuden hebt die allgemeine Laune. Ist für eine gesunde wirtschaftliche Basis gesorgt, dann wartet die zweite Herausforderung auf Euch: die Konstruktion (alp)traumhafter Achterbahnstrecken. Obwohl Ihr in jedem Fall auf vorgefertigte Modelle zurückgreifen könnt, ist doch das Aneinanderstückeln von Aufwärtsrampen, Steilkurven, Sturzstrecken, Slalom- und Loopingteilen und das anschließende Testfahren (bitte mit leerem Zug!) ein Heidenspaß, den man sich nicht entgehen lassen sollte. Zu Beginn des Spiels sind nicht alle Szenarien freigeschaltet. Das geschieht erst nach und nach, je mehr Parks Ihr erfolgreich geleitet habt. Wer zu früh fertig ist und die geforderten Werte schon Monate vor dem Termin erreicht, der kann sich mit dem Bauen weiterer Rollercoaster oder dem Betrachten der auskunftsfreudigen Sims vergnügen. Was sie zu erzählen haben, ist nicht nur kurzweilig, sondern auch höchst informativ. *fe*

Minimum:P 90, 16 MB RAM, 50 MB HD, 1 MB Grafik, 4x CD
Empfohlen P 166, 32 MB RAM, 4 MB Grafik

Name	**Rollercoaster Tycoon**
Genre	Wirtschaftssim
Hersteller	Microprose
Schwierigkeit	leicht
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer:	–

GUT



Fritz Effenberger

Was für ein herrlich kindischer Spaß. Aus der Warte des grimmigen Hardcorestrategen ist das natürlich Kinderkram, noch dazu in reichlich gestriger Optik. Andererseits fesselt das muntere Volksfestkonstruieren jeden, der damit in Berührung kommt. Endlich erfüllt sich das Klischee: „Ein Spiel für die ganze Familie". Ihr könnt Euch entweder am Gewusel der knuffigen Parkbesucher erfreuen oder in geradezu wissenschaftlicher Detailverliebtheit die absolute Achterbahn konstruieren. Aber wundert Euch dann nicht, wenn kein zahlender Gast die Strecke mit 27 Loopings, 8 Todesstürzen und 12 Korkenzieherspiralen ausprobieren möchte. Auch das Nervenkostüm der Rollercoaster-Sims hat eine begrenzte Strapazierfähigkeit. Die Szenarien sind landschaftlich halbwegs abwechslungsreich – im Grünen, am Wasser oder im Wüstensand errichtet Ihr Eure Vergnügungstempel, und die Missionsziele sind so gewählt, daß eigentlich jeder mit ein wenig Neigung zum Wirtschaftsspiel die Aufgaben problemlos erfüllen kann.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
80%	–%
GRAFIK 40%	
SOUND 45%	
SPIELTIEFE 71%	



Deo Gratias

Freude, schöner Götterfunken - leider nicht bei diesem Spiel

Am Anfang war der Demiurg, er erschuf seine erste Welt (später weitere). Vorher noch wählte er unter Dutzenden von kosmischen Kräften von Weltverdopplung über Vampirbarriere, Zeitstillstand oder Auravision bis hin zu solchen Alltäglichkeiten wie Sintflut und Pestilenz. Solchermaßen gestärkt, pickte er eine unter circa 51 Rassen, darunter Basilisken, Centauren, Osteräer, Cucarachäer und Formizide, die ihm fortan Verehrung erweisen sollte und für Nachschub an Mana und Ur-Essenz zu sorgen hatte. Mit ein wenig göttlichem Hätscheln gedieh das Volk, verschaffte ihm Energie für weiteres Wirken und hielt den Höchsten mit Duodez-Gebeten in Trab: „O höchster Meister (hier Namen einsetzen), ich wünsche mir Gold, mein Haustier ist gestorben bzw. wir glauben nicht mehr an Dich, also tue ein Wunder!" Diese kosmisch-religiösen Klippen umschiffend, erschuf der Demiurg weitere Welten mit anderen Rassen drauf. Nach diversen Äonen traf er dann auf einen anderen Demiurgen und trug die spontan auftretende Antipathie auf dem Rücken sämtlicher Schäflein aus. Es kann nur Einen geben, ja? Das ist eine nicht ganz unpointierte Kurzbeschreibung Eurer Tätigkeiten bei Deo Gratias (o höchste Leser). Dieses Gottspiel orientiert sich nur entfernt am Klassiker Populous, der seit jeher echtzeitstrategische Züge enthielt. Bei Cryos neuestem Produkt regiert Ihr stattdessen vom Olymp aus, erwerbt bei florierendem Verehrungsgeschäft neue Superkräfte (gegen bares Mana, versteht sich), ändert nach Gutdünken das einzuhaltende Glaubensbekenntnis und besucht gelegentlich einen Planeten, um dort dem niederen Gewusel (in eher unterirdischer Grafik) beizuwohnen und einzelne Gläubige zu re-inkarnieren, damit der Glaube nicht wankt noch zittert. Ihr habt also fast ausschließlich mit religiösen Fragen zu tun und steuert Euer auserwähltes Volk auch nur mit ebensolchen Mitteln. Das gerät auf Dauer zu einem zähen, ja einschläfernden Entscheidungsmarathon. Um so mehr verwundert, daß Deo Gratias von Cryo in Zusammenarbeit mit der France Telecom vor allem als Internet-Multiplayerspiel konzipiert wurde. *fe*



Der Tempel des Demiurgen, Schaltzentrale und Mittelpunkt der Sphären



Auf dem Planeten herrscht ein ziemliches Durcheinander, kein Wunder, daß der Glaube abnimmt



Die Geschöpfe zu wählen, ist die erste wichtige Entscheidung

Name	**Deo Gratias**
Genre	Strategie
Hersteller	Cyro
Schwierigkeit	undefinierbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 16, alle Optionen

Minimum: P 133, 16 MB RAM, 2 MB HD, 6x CD, 2 MB Grafik
Empfohlen: P 200, 32 MB RAM ,85 MB HD

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
22%	29%
GRAFIK 60%	
SOUND 45%	
SPIELTIEFE 58%	

NA JA



Fritz Effenberger

Gute Geister, wo seid ihr denn alle? Jedenfalls wart ihr nicht neulich in Paris, als bei Cryo dieses Dingens... na, Spiel entwickelt wurde. Wen bitte, soll dieses Esoterikgewaber interessieren? Nun, ich räume ein, daß es entfernt vorstellbar ist, nach intensivem Studium des Handbuchs und ernsthafter Auseinandersetzung mit dieser Digitalkreation so etwas wie Spielspaß herauszuholen. Wenn man's drauf anlegt... deshalb habe ich mich auch dazu durchgerungen, auf die „Vorsicht Schrott" Auszeichnung zu verzichten und Euch stattdessen ganz emotionslos vom Kauf abzuraten. Wieder einmal erbringt Cryo den Beweis für sein eigenes Klischee: Tolle Grafik im Frontend, kurz darauf bereits konfus und unspielbar. Dabei geht's auch anders, wie wir wissen. Ubik war ein großartiges Taktikspiel im Stil von X-Com und Jagged Alliance plus guter 3D-Grafik, und die Echtzeitstrategie Saga (auch in diesem Heft getestet) bringt neben kleinen Schwächen gute Ideen und echte Langzeitspielfreude. Das üben wir nochmal, compris?

Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis

VIDEO GAMES

Dieses Angebot hat's in sich! Jetzt kannst Du drei Monate alles bekommen, was Video Games zu bieten hat: Kritische Allround-Spieletests, geniale Berichte über die ganze Welt der Videogames sowie feinste Cheats und Tricks für alle Konsolen. Und dafür mußt Du nicht mal einen Schritt vor die Haustür machen, denn wir schicken Dir die nächsten Ausgaben frei Haus zu - für schlappe 10,- DM. So ein Angebot kann man einfach nicht ausschlagen! Also: Füll schnell den Gutschein aus und bestell Dein Kurzabo noch heute!



Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen!

☐ 3x Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM/EUR 5,11 statt 19,50 DM/EUR 9,97. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Sollte ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 14% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20/EUR 34,36, Studentenabo DM 60,-/EUR 30,68). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPE94

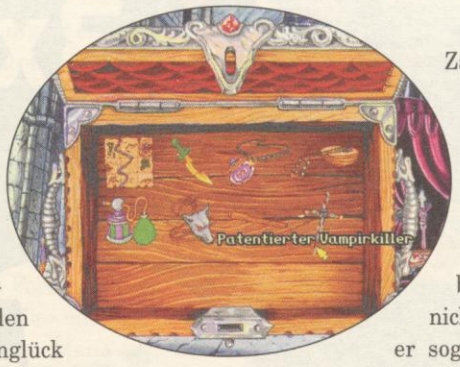
- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color Game Boy
- Neo Geo
- Saturn

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Galador

Ein falscher Prinz auf Dämonenjagd



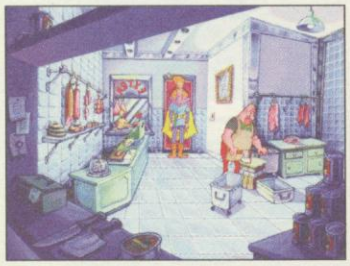
Galador ist ein Taugenichts, wie er im Buche steht: Er hängt in Tavernen ab, belästigt bildhübsche Barden und läßt im übrigen alle Fünfe grade sein. Vielleicht hätte er im Laufe der Zeit ein angesehener Galgenstrick werden können, aber zu seinem Unglück wohnte ein skrupelloser Nekromant in seiner Nachbarschaft, über den er mit einem echt höllischen Dämonen Bekanntschaft geschlossen hat. Dieser wiederum überredete den armen Galador zu einem Pakt mit dem Teufel: seine Seele gegen ein Leben als Prinz.

Kaum war das Pergament unterzeichnet, schon fuhr Galador in der Tat in den Körper eines Prinzen, der gerade einem riesigen schwarzen Ritter im Kampfe gegenüberstand. Vernünftigerweise nahm er die Beine in die Hand, wurde aber dafür von seiner königlichen Familie enterbt. Tja, daraus ergeben sich dann zwei Hauptaufgaben, nämlich erstens die Wiederherstellung der prinzlichen Ehre, und zweitens ein kleiner Höflichkeitsbesuch in der Hölle, um bei der Gelegenheit ein Wörtchen mit Luzifer zu reden.

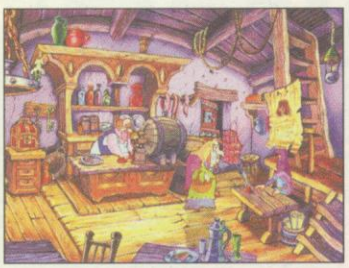
Natürlich ist das leichter gesagt als getan, denn der Weg in die Hölle ist lang und führt über etliche skurrile Umwege. Man sollte also nicht zu zielbewußt durch das Abenteuer marschieren; viel weiter kommt, wer sich einfach auf die wildgewordene Story einläßt und schaut, wohin ihn das führt. Zudem ist Galador nicht allein: Der zweifelhafte Zauberer Arivald steht ihm zur Seite (naja, manchmal zumindest), und später im Spiel trifft man ganz stilecht auf eine Prinzessin, die verschiedene Male zu retten wäre. Sterben kann Galador übrigens nicht, außer in einem Fall, wo er sogar sterben muß – daher braucht Ihr keine Angst davor zu haben, alles mögliche auszuprobieren.

Galador ist zwar ganz offiziell ein Ex-Prinz, aber er läßt sich von Euch dennoch leicht befehligen: Mausklicks auf das Fullscreen-Bild bewegen ihn zum gewünschten Ort. Wenn man den Zeiger zum oberen Bildrand schiebt, erscheint das Inventory in Form einer Kiste. Rechtsklicks auf Objekte oder Personen aktivieren den Benutze-Modus beziehungsweise lassen ein Popup-Menü erscheinen, aus dem man sich dann die gewünschte Aktion aussucht.

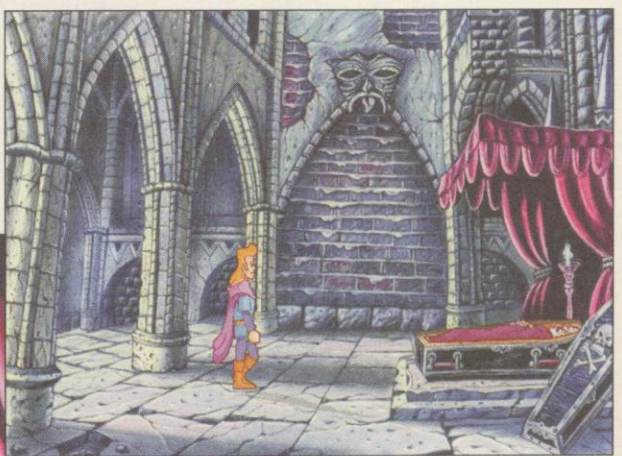
Die Grafik ist der Bereich des Spiels, dem man sofort und am meisten ansieht, daß die polnische Programmierertruppe Metropolis wohl nicht gerade über zeitgemäßes Equipment verfügte. Galador bewegt sich als Comicfigur durch eine statische, zweidimensionale Landschaft, kann aber natürlich auch in die Tiefe des Moni-

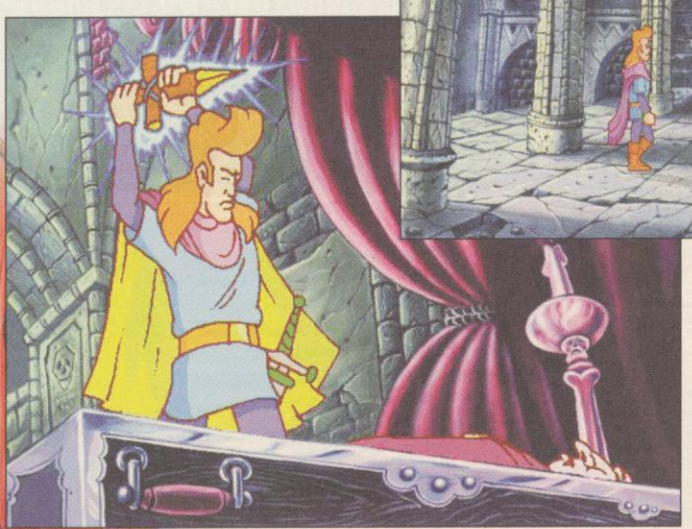


Arivald hat Galador in eine ganz merkwürdige Gegend teleportiert



Eine Schlüsselszene – nur wer sie richtig nutzt, wird sterben können!



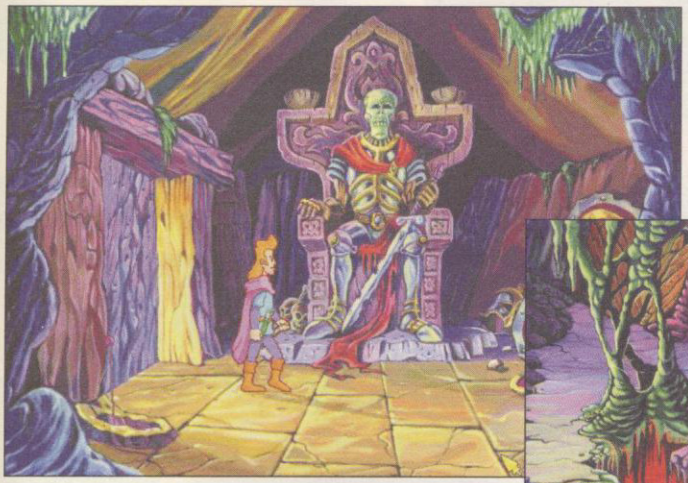


Diesen Erzvampir gilt es schlafenzulegen...

...und zwar so!



Der Fluch des Prinzen



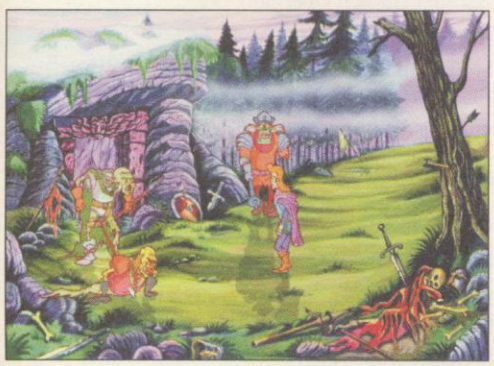
Irgendwie kommt uns diese Szene bekannt vor. Wir würden auf „Conan der Barbar" tippen...



Du liebe Zeit, wie soll man denn den Lindwurm besiegen?

tors gehen. Die Räume selbst sehen dabei sehr bunt aus und sind abwechslungsreich gezeichnet, die Animationen jedoch gehören wieder in eine verstaubte Schublade mit eigentlich schon vergessenen Requisiten früherer Epochen.
Auch der Sound ist nicht durchgängig erfreulich. Während die unaufdringliche und variantenreiche Musik (für jede Szene ein anderer Track) Lob verdient hat und auch die FX okay sind, gefiel uns die Sprachausgabe weniger. Sie ist noch erträglich und daher besser als manches, was uns sonst in letzter Zeit untergejubelt wurde – aber so richtig gut, das ist eben doch was anderes. Schließlich wäre noch der beinahe schon im Budget-Bereich angesiedelte Niedrigpreis zu erwähnen, der dem Spiel zwar nicht direkt zugute kommt, aber doch mit der einen oder anderen Unzulänglichkeit versöhnt... *jn*

Minimal: 486er/66, 16 MB RAM, 2x CD
Empfohlen: P133, 16 MB RAM, 8x CD, 500 MB HD



Kreisch!!!!!



Vorsicht vor dem Mädchen!

GEHEIMTIPS

- Falls Ihr mal vor einem unzerstörbaren Spinnennetz steht, solltet Ihr Euch an zwei Dinge erinnern: Erstens verursachen Spraydosen einen leicht entflammbaren Gasnebel, zweitens schlagen Metallgegenstände gelegentlich Funken auf Stein...
- Falls Ihr einen Drachen töten müßt und dabei absolut nicht weiterkommt, probiert doch mal folgendes: In die Stadt gehen, dem Bettler seinen Puschen klauen und denselben dem dicken Händler übereignen.
- Um an das Gift zu kommen, wird es nötig sein, ein Pseudo-Gift zu besorgen. Ich sag nur: Sumpf! Der Zwerg hat ein geeignetes Gefäß, und er taugt auch als Versuchsobjekt.
- Es ist zwar zunächst nicht unbedingt ersichtlich, aber Ihr werdet irgendwann die Schlafmütze des Barden benötigen. Um an sie heranzukommen, müßt Ihr einen Vogel opfern...

Name	**Galador**
Genre	Grafikadventure
Hersteller	Metropolis/TopWare
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 50 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	-

GUT



Joe Nettelbeck

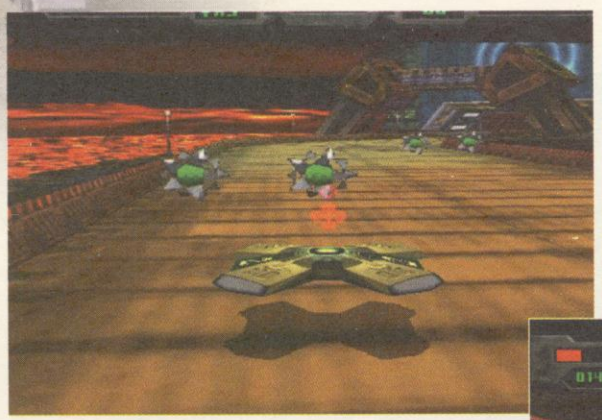
Ich weiß, ich weiß: „Galador" ist technisch nicht gerade auf der Höhe der Zeit, aber es ist schön schräg und unterhaltsam. Zwar trifft nicht jeder Gag ins Schwarze, doch insgesamt kann man sich hier allemal amüsieren, gelegentlich blitzt sogar richtig triefender Sarkasmus auf. Anfängern würde ich das Game allerdings weniger empfehlen, denn bei den Rätseln gibt es schon einige höllisch schwere Brocken zu bewältigen, und ein paar davon sind auch im Nachhinein nur mit Mühe nachzuvollziehen. Trotzdem, das Spiel entwickelt irgendwie einen ätzenden Charme, dem man sich nur schwer entziehen kann. Vielleicht liegt's ja an der liebevollen Charakterzeichnung: Arivald, der geschwätzige, ein Bier nach dem anderen in sich hineinkippende Zauberer, die bissige Prinzessin, die alle Vorurteile über das weibliche Geschlecht bestätigt, der rüpelhafte und leicht debile Zwerg sowie natürlich der Pseudo-Prinz selber – sie alle sind politisch gewiß nicht korrekt, aber dafür umso lebendiger...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
72%	-%
GRAFIK 70%	
SOUND 73%	
SPIELTIEFE 60%	

Eliminator

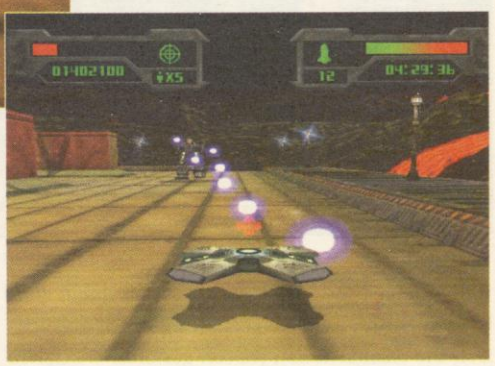
Ballern macht Spaß... oder?



Minen behindern die Raserei durch den Kampfschauplatz



Fette Endgegner gilt es ebenfalls niederzuringen



Der Roboter hat anscheinend auf Dauerfeuer gestellt



Zwei riesige Mechs versperren uns den Weg

In ferner Zukunft wird die Hinrichtung von Kriegsgefangenen und Schwerverbrechern zu einem großen Show-Event aufgeblasen. Die Verurteilten kämpfen in riesigen, weit verzweigten Arenen auf den verschiedensten Planeten um ihr Leben, während bis in den entlegensten Winkel der Galaxie Millionen von Staatsbürgern dieses Ereignis vor ihren Bildschirmen verfolgen. Gleichzeitig sind diese Veranstaltungen für das Militär eine gute Gelegenheit, um neu entwickelte Zerstörungswerkzeuge im Praxistest zu erproben... Als einer dieser todgeweihten Knackis seid Ihr nun an der Reihe, einen mit unterschiedlichen Waffensystemen bestückten Gleiter (insgesamt vier unterschiedliche Modelle gibt´s) durch die labyrinthartig angelegten Schauplätze zu steuern. Allerhand Kriegsmaschinerie – darunter stationäre Geschütze, Roboter und Flugobjekte – gilt es dabei zu eliminieren und außerdem darauf zu achten, bei dem rasanten Flug nicht mit Hindernissen wie Minen oder Energiefeldern zu kollidieren. Zusätzlich sitzt Euch die Zeit im Nacken, denn an Eurem Fortbewegungsmittel wurde zu allem Überfluß eine Bombe befestigt. Wird also ein Level nicht rechtzeitig absolviert, fliegt Euer schickes Gefährt in die Luft. Glücklicherweise könnt Ihr bei der Hatz durch die Szenerien Zeitboni aufsammeln, um ein solch abruptes Ableben zu verhindern. Vernichtete Kontrahenten lassen teilweise ebenfalls Power-Ups zurück, mit denen die primären und sekundären Waffen Eures Gleiters aufgerüstet werden, oder durch die sich Eure Lebensenergie wieder komplett regeneriert. Selbst Extras wie temporäre Unverwundbarkeit könnt Ihr gelegentlich einsacken. Habt Ihr letztendlich einen Spielabschnitt bewältigt, gelangt Ihr in eine Bonus-Runde, bevor Ihr in der darauffolgenden Stage einem Bossgegner gegenübertreten müßt. Konntet Ihr den Obermotz besiegen, wird die Ballerei in einem neuen Areal fortgesetzt. Um das Geschehen im Auge zu behalten, müßt Ihr Euch für einen von drei unterschiedlichen Blickwinkeln entscheiden. Außer einer Ego-Ansicht stehen noch zwei verschiedene Third-Person-Perspektiven zur Verfügung. Im Netzwerk können obendrein bis zu acht Spieler in eigens dafür konzipierten Arenen gegeneinander antreten. *cis*

Name	**Eliminator**
Genre	Action
Hersteller	Magenta Software/Psygnosis
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8; IPX, TCP/IP

Minimum: P166, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB-Grafikkarte
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatible Beschleunigerkarte

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
44%	42%

GRAFIK	54%
SOUND	62%
SPIELTIEFE	23%

NAJA



Chris Peller

Kaum hatte man durch die Veröffentlichung von "O.D.T", "Global Domination" und "Rollcage" die Hoffnung, die Firma Psygnosis würde nun das Niveau ihrer Produktpalette steigern, da kommt dieses unterdurchschnittliche Ballerspielchen daher. Die grafische Präsentation ist trotz Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten wenig ansprechend, besonders die auf der Verpackung als "spektakulär" bezeichneten Explosionseffekte ringen dem verwöhnten Zocker nur ein müdes Lächeln ab. Eine Gegner-KI scheint, wenn überhaupt, nur marginal zu existieren. Recht angenehm ist dagegen der Soundtrack, durch den das ansonsten simple und wenig motivierende 08/15-Spielprinzip immerhin akustisch etwas aufgepeppt wird. Alles in allem besitzt "Eliminator" gute Chancen, sein bescheidenes Dasein als Staubfänger in den Regalen der Softwarehändler zu fristen. Heutzutage gibt es einfach zu viele anspruchsvollere Alternativen auf diesem Sektor, mit denen man sich die Zeit vertreiben kann.

DREI-MONATS-TRIP
DURCH DIE GANZE SPIELEWELT FÜR 9,- DM!

3 AUSGABEN

9 DM

MIT CD-ROM



Power Play – das wird gespielt!

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München oder faxen an 089/200 281 22 oder per E-Mail weka@csj.de

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

JA, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD-ROM für nur DM 9,-/EUR 4,60. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil (DM 5,50 pro Heft statt DM 6,50; Jahresabopreis DM 66,-/EUR 33,75, Studentenabo DM 57,60/EUR 29,45). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

CPE94

Datum, 2. Unterschrift

Wenn Du die ganze Spielewelt kennenlernen willst, dann kannst Du mit dem Power Play Kurz-Abo jetzt voll durchstarten. Denn für nur 9,– Mark erhältst Du die nächsten drei Ausgaben voll mit ultimativen Previews auf die kommenden Spiele-Highlights, detaillierte Tests der wichtigsten aktuellen Games, Hintergrundinfos, Interviews und natürlich die Mega-CD mit Demos, Videos und und und. Das Beste aber ist: Bei diesem Drei-Monats-Trip zum Last-Minute-Preis sparst Du jetzt auch noch fette 50%.

Team intim

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Heroes of M&M 3,** weil ich so gerne Monsterhorden um mich herum versammle <eg>...(Hey Leute, nein! Laßt mich wieder runter!)	**Requiem -** weil es phantasievoller und beeindruckender in Szene gesetzt wurde als die vielen oberflächlichen Horror(würg!)filme.	**TOCA 2**, weil die versprochene Testversion kurz vor Toresschluß dann doch nicht eintraf (grummel)...	...habe ich wirklich nur liebe nette Leute um mich herum (Sitz! Platz! Lieber Joe, braver Joe. Ok, ich nenn´ Dich auch wieder Indiana, Joe!)
	**Super Bike World Championship,** weil das einzige, was an Realität fehlt, ist der Spritgeruch.	**Super Bike Championship,** weil alle Motorrad-Sims doch gleich sind, nur andere sind etwas gleicher als dieses.	**TOCA 2**, weil mein Boss mal wieder völlig recht hat...	...hoffe ich auf baldiges Winterende, bevor mein Moped in der Tiefgarage endgültig festrostet...
	**Warzone 2100,** weil ich mich Fritz bezüglich der Beta nur anschließen kann und wir uns wieder harte Gefechte liefern werden.	**Everquest,** weil es endlich die Alternative zu UO gibt und das System RPG besser unterstützt. Norrath wird in Zukunft meine virtuelle Wahlheimat sein.	**Deo Gratias**, weil ich es hasse, wenn einst gute Spielprinzipien so schlampig und konfus in neue Gewänder gepackt werden.	...könnte ich in Hinblick auf die Titel in diesem Jahr abermals ein größeres Problem bekommen. Ich brauche einfach mehr Zeit!
	**Warzone 2100,** weil ich dann den Kollegen Wöhler und Effenberger endlich beweisen kann, daß ich nicht zu dämlich für Strategiespiele bin.	**Keiner,** weil ich das Softwareaufkommen diesen Monat nicht sonderlich berauschend fand. Da spiel' ich doch lieber wieder ein paar Klassiker.	**Pro 18 Golf,** weil Psygnosis schon wieder anfängt, bevorzugt mittelmässiges auf den Markt zu werfen. Schluß damit!	...habe ich mich trotz Lawinenchaos zum Skifahren gewagt und freue mich jetzt - ehrlich gesagt - auf den Frühling...
	**Unreal Tournament,** weil dieser Titel für lange Multiplayer-Gefechte nach Redaktionsschluß geradezu prädestiniert ist.	**Requiem,** weil ein Shooter mit göttlicher Thematik bislang in meiner Sammlung gefehlt hat.	**Deo Gratias,** weil der Spieler bei dieser zerfahrenen Esoterik-Mucke spätestens nach 10 Minuten eingeschlafen ist.	...gehen mir diese unberechenbaren Witterungsverhältnisse langsam ziemlich auf die Nerven.
	**Warzone 2100.** Schon die Beta war derart überzeugend, daß ich voller Ungeduld auf die Endversion mit allen versprochenen Features warte.	**Civ: Call To Power,** weil mir Panzer und U-Boote zum Kriegführen nicht mehr reichen. Ich will Anwälte, Sklaventreiber und Fernsehprediger!	**Deo Gratias.** Gottspiele waren mir schon seit seligen Populouszeiten suspekt, aber so ein konfuses Esoterik-Geschnitzel - nee danke!	...wird 1999 ganz nach meinem Geschmack, wenn man die zahllosen angekündigten Strategietitel betrachtet. Die paar Gurken mal beiseite.
	**Might & Magic VII -** allein schon, weil ich den schlimmsten Flug meines Lebens in Kauf nehmen mußte, um etwas von dem Teil zu sehen!	**Pizza Syndicate,** weil es schon Spaß macht, einfach bloß zuzugucken und die KI-Helfer schwitzen zu lassen - während man selber Banken ausraubt. Harhar!	**Pizza Syndicate,** weil es mich den letzten Nerv kostete, bevor ich eine Version hatte, die richtig lief. Aber dann war's den Ärger wert! :-)	...wünsche ich momentan einer bekannten französischen Fluglinie (Fluchlinie?) die intergalaktische Beulenpest an den Hals!

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir wieder Charts – und zwar die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der allgemeinen Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien.
So hat die Power Play Redaktion in diesem Monat einträchtig abgestimmt:

Redaktionscharts

Platz	Name
1.	indiziert (id software)
2.	Requiem
3.	Civilization: Call to Power
4.	Pizza Syndicate
5.	Rollercoaster Tycoon
6.	Redline (Demo)
7.	Warzone 2100 Beta
8.	Total Annihilation
9.	Railroad Tycoon 2
10.	Gruntz

POWER PLAY

MICROPROSE
Seriously Fun Software

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im März sind:

Thomas Haas
Am Marktweg 5
42781 Haan

Guido Lerke
Bachstückenring 3
22143 Hamburg

Sascha Kilian
Rosenthaler Weg 41
13127 Berlin

Marc Heidrich
Im Schilffeld 9
33378 Burgwedel

Alexander Schweiz
Troststr. 52/30
A-1100 Wien

echt einfach

Kein Technogeschwafel!
Kein PC-Chinesisch!
Alles echt einfach!



Excel 97
echt einfach
Nicol/Albrecht; 1997
ISBN 3-7723-7473-5
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM 29,95



Access 97
echt einfach
Nicol/Albrecht; 1998
ISBN 3-7723-7363-1
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM 29,95



WinWord 97
echt einfach
Nicol/Albrecht; 1997
ISBN 3-7723-7992-3
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM 29,95



Visual Basic 5
echt einfach
Nicol/Albrecht; 1998
ISBN 3-7723-7414-X
ÖS 219,–/SFr 25,–/DM 29,95

Franzis'

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/951-444 • Fax 08121/951-679
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

Der richtige Dreh?

Lenkräder mit und ohne Force-Feedback

Endor stellt mit dem Fanatec Monte Carlo ein zweites interessantes PC-Lenkrad vor, das auf Anhieb in der Oberklasse landet. Mit dem GC FBW1 von AVB prüfen wir ein günstiges Force-Feedback-Modell.

Mit dem Le Mans hat Fanatec eigentlich schon ein sehr gutes Lenkrad im Programm. Allerdings verlor es in unserem Hardwaretest (Sonderheft 4/98 Wertung 70%) durch schlechte Fußpedale gegenüber dem Thrustmaster Formula 1 (Wertung 75%) an Boden. Das neue Fanatec-Modell **Monte Carlo** besitzt konsequenterweise keine Fußpedale mehr, Gas und Bremse sind in das Lenkrad integriert und werden mit den Fingern bedient.



Das Lenkrad selbst liegt dank dick gummiertem Kranz, dessen Verwindungssteifigkeit über jeden Zweifel erhaben ist, sehr gut in der Hand. Vier Taster, mit teilweise schwach fühlbaren Druckpunkten, sind in die Speichen integriert. Hervorragend gefiel der kompromißlos harte mechanische Anschlag des Lenkrades: Selbst mit massivster, unrealistischer Belastung von ca. 30 kg gibt er nicht nach. Die durch eine Stahlfeder progressiv ansteigende Rückstellkraft erreicht einen Höchstwert von knapp 5 kg. In Verbindung mit dem ergonomischen Lenkradkranz ergibt sich ein exzellentes Spielgefühl.

Mehr als nur der Punkt auf dem „i" sind die elektrischen Werte, die von 3,7 bis 93,3 kOhm (X) und 7,5 bis 160 kOhm (Y) reichen. Die ohmsche Rückstell-Ungenauigkeit liegt unter 1% und zeigt indirekt, welch gute Mechanik Fanatec hier verbaut hat. Das Monte Carlo weist die beste von uns bisher gemessene Weg-Widerstandsdeckung (WeWid) auf: volle 100%! Jedes Grad der mechanischen Drehung wird also in einen elektrischen Wert umgesetzt. Bei solchen Werten verzeiht man dem Lenkrad die nicht ganz optimale Oberflächenqualität des Korpus, eine schlecht geklebte Nabenabdeckung und eine deutliche Naht am Lenkradkranz. Auch hätten ruhig Bremse und Gas auf getrennte Stickachsen gelegt werden können. Ein Blick unter die Haube zeigt, daß der Monte Carlo sein angenehm hohes Gewicht vor allem einem Metallklotz verdankt. Im praxisgerechten Spieletest ist das Monte Carlo ein Volltreffer. Es spielt sich eindeutig besser als der GP1 von Thrustmaster. Es überzeugt also auf der ganzen Linie, vom satten Griff über den ruhigen, gleichmäßigen Lauf bis zur Präzision von Lenkung, Gas und Bremse. Die Summe aller Einzelwerte vereint sich im Monte Carlo zu einem Spielgenuß.

Das **AVB GC – FBW1** ist baugleich zum Trust Race Master (Test in PP 1/99). Im Gegensatz zu ihm ist ein zusätzlicher Einschaltknopf auf der linken Seite. Das Lenkrad wird über die serielle Schnittstelle mit dem PC verbunden. Der nicht geschlossene Lenkradkranz ist aus hartem, glattem Kunststoff und ähnelt dem Steuerhorn eines Flugzeugs.
Das Steuer hat sechs integrierte Tasten und ein Richtungskreuz. Die meisten Buttons sind relativ weit von der Hand entfernt. Zusätzlich sitzt ein Schaltknüppel auf der rechten Seite der Gerätebasis, d.h., er hängt eher wackelig in seiner Führung. Alle Taster und das Richtungskreuz haben einen deutlichen Druckpunkt. Die äußere Verarbeitung des Lenkrades ist tadellos. Die Force Feedback Effekte und das Spielgefühl sind fast identisch zum Guillemot Race Leader (Test in PP 1/99) und Trust Race Master. Auch hier zeigen sich Schwächen bei schnellem Rechts/Links-Wechsel. Im Gegensatz zu normalen Lenkrädern, die beim Nulldurchgang wieder eine Rückstellkraft aufbauen, stellt sich hier ein



kraftloses Spielgefühl ein. Rauher Straßenuntergrund und die Holzbrücken in Need for Speed 3 machen die Stärken der FF-Technik deutlich: Die Fußpedale sind rutschsicher, haben einen ausreichend großen Verfahrweg, aber viel zu geringe Rückstellkräfte.
Wie bei allen derzeit verfügbaren FF-Lenkrädern empfiehlt sich auch dieses Modell dem eher actionorientierten Spieler. Simulationsfans, die auf der Rennstrecke um Sekundenbruchteile kämpfen, werden mit diesem Lenkrad in der Regel langsamer sein. Das GC-FBW1 schneidet im Test ähnlich gut ab wie das baugleiche Trust-Modell. Es kostet zwar zehn Mark weniger, dafür fehlt ihm aber auch das Installationshandbuch. *Klaus Achatz / rm*

PP-WERTUNG

86%

Name: .....Monte Carlo
Typ: .....Lenkrad
Hersteller: .....Fanatec
Preis: .....100 Mark
Plus: .....Elektrik, Mechanik, Ergonomie, ...gute Befestigung
Minus: ....Oberflächenfinish, Gas/Bremse .....nicht auf getrennten Achsen

PP-WERTUNG

75%

Name: .....GC – FBW1
Typ: .....Force Feedback Lenkrad
Hersteller: .....AVB
Preis: .....239 DM
Plus: .....Viele Taster, ...gewohnt gute Feedback-Effekte
Minus: .....Kein Handbuch, Unpräzise .....bei schnellen Rechts/Links-Wechseln

IBM Aptiva bei Comtech

Dieser PC hört aufs Wort

Zuverlässig wie ein Schweizer Uhrwerk soll der Aptiva sein. Dies propagiert wenigstens Marketingleiter Jürgen Litz, der im Februar verkündete, daß der PC-Filialist comtech (Stammsitz in Waiblingen) nun das IBM-System Aptiva günstig anbieten könne. Bei exakt 100,52 Mark im Monat und 1,5 Jahre Laufzeit beginnt so der günstigste Einstieg in die IBM-Welt.

Wer seinen PC bar bezahlen kann, muß wenigstens 1699 Mark auf den Ladentisch legen. Dafür gibt es den Aptiva mit einer 400 MHz AMD K6-2-CPU, 64 MByte SDRAM, ATX-Motherboard mit USB-Support, 6,4 GByte Festplatte, eine ATI-Grafikkarte mit 8 MByte Speicher und RagePro-3D-Chip, 36fach-CD-Laufwerk, 16 Bit PCI-Soundkarte, Aktiv-Lautsprecher, Headset, Windows 98, einem Software-Paket von Lotus (inkl. Spracherkennung) sowie 12 Monaten Garantie mit Vor-Ort-Service. Für 500 Mark extra gibt es einen 17-Zoll-IBM-Monitor dazu, ein 19 Zoll-Modell kostet bei IBM 900 Mark Aufpreis. *rm*



Service, Software und Spracherkennung: Den IBM Aptiva gibt es für einen Hunnie im Monat direkt bei Comtech

Terratec verbessert seine EWS64

Sound im XXL-Format

Die High-End-PC-Soundkarte EWS64 gibt es ab sofort mit dem Namenszusatz "XXL". Dahinter verbirgt sich eine verbesserte Version mit eigenständiger DSP-Einheit des Microwave XT-Synthesizers. Dadurch wird eine zehnstimmige Wavetable-Synthese ermöglicht. Die XXL-Karte mit ihrem "Mini-Waldorf" verspricht eine rauschfreie Aufnahme beim internen Mastering und Resampling - und das sogar mit Abtastraten bis 48 kHz!

Die bisherigen Vorzüge der EWS64 - Digital Input/Output, 64 stimmiges Sampling, hervorragender A/D-D/A-Wandler und das umfassende Softwarepaket – blieben selbstredend erhalten. Das XXL-Paket für ambitionierte Musiker und Mixer ist im Fachhandel zum empfohlenen Verkaufspreis von 1.888 Mark erhältlich. *rm*



Extragroß: Die Terratec EWS64 XXL bietet reichlich Sound, Software und Studio für den heimischen Musikproduzenten

Feedback-Lenkrad für 300 Mark

Turn the Wheel



Geschüttelt statt gerührt: Das neue Boeder-Wheel fährt mit Force Feedback

Der Trend dieses Winters hieß Force-Feedback. Vor allem bei Lenkrädern haben die Widerstands- und Rütteleffekte erstmals in breiter Front Einzug gehalten. Ein gefühlsechtes Lenkrad bietet nun auch Boeder an. Mit gefederter Pedalerie und Ganghebel kostet das dick gepolsterte Wheel knapp 300 Mark. Saugnäpfe, stabile Tischklemmen und eine Auto-Kalibrierung sorgen dafür, daß es eine mehrstündige Renndistanz durchhält. Sechs Funktionsknöpfe und ein 4-Wege-Coolie-Hat aktivieren diverse Renn-Optionen. *rm*

CMC lanciert USB-Produktlinie

Von der Bild- zur Datenübertragung

Der süddeutsche Hardwarehersteller CMC will dafür sorgen, daß den USB-Ports der aktuellen PC-Generation nicht langweilig wird. Und da diese neuartigen, seriellen Anschlüsse mehr Datenübertragung und eine größere Anzahl Peripheriegeräte vertragen, hat CMC gleich eine ganze Serie von passenden USB-Geräten entwickelt. Das geht los beim USB-Hub (129 Mark), der den einzelnen PC-Anschluß auf vier USB-Buchsen aufbohrt. Wer einen Centronics-Drucker via USB anschließen will, erhält für 59 Mark bei CMC ein entsprechendes Spezial-Anschlußkabel. Wer einen PCI-PC ohne USB besitzt, kann mit der USB-Controller-Steckkarte sein System nachoder aufrüsten. Die zwei USB-Schnittstellen auf Karte kosten 79 Mark. Wer sein altes Nullmodem-Kabel verbannen will, um künftig PC-PC-Links via USB schneller zu erledigen, erhält bei CMC ein passendes Übertragungskabel für 99 Mark. Ein USB-Modem (Dual Mode 56k flex/V.90) hat der Hersteller für 189 Mark im Programm. Eine digitale Webcam, die massenhaft für Standbilder-Übertragungen ins Internet oder für Videokonferenzen genutzt wird, kostet 149 Mark. Für Digital-Fotografen gibt´s für 949 Mark einen digitalen Fotoapparat mit USB-Anschluß (Bildauflösung: 1024 x 768 Punkte). Der Bildspeicher reiche für 50 Bilder. *rm*

Pop-Art à la Boeder

Künstliche Mousepads

Andy Warhol gilt als Ikone und Begründer der Pop-Art. Bekannt wurde seine moderne Kunst vor allem durch Fehlfarb-Portraits der Marilyn Monroe und durch die stete Wiedergabe der Camphell´s Suppendosen. Zur richtigen Gebrauchskunst macht nun Büroausstatter Boeder einige der bekannten Warhol-Motive, die ab sofort als Mousepad zu erhalten sind – und zwar für knapp zehn Mark in den meisten Kaufhäusern und Computershops. *rm*



Das Spiele-System

Käuflich: Der Power Play PC Edition 99B

Für unseren Eigenbedarf bauen wir seit Jahr und Tag PC-Systeme zusammen. Also, warum nicht unsere Erfahrung nutzen und Euch ein ausgesprochenes High-End-Spielesystem anbieten?

Schon seit Jahren ärgern uns Konstruktions- und Konfigurationsfehler bei vielen handelsüblichen PC-Systemen. Deshalb wollen wir es nun besser machen und stellen Euch einen ausgesprochenen Spiele-Rechner vor, den wir eigenhändig designt und konfiguriert haben. Da bremst keine Komponente im System, und versteckte Sparmaßnahmen wie in Supermarkt-Angeboten gibt es auch nicht in unserer Edition.

Wir verwenden dafür als Prozessor ab sofort den **Intel Pentium II**, der mit 400 MHz getaktet wird. Vorteil: Der Front Side Bus erhält die begehrten 100 MHz Taktfrequenz, was mit den passenden Karten eine weitere Performance-Verbesserung ergibt. Warum haben wir eigentlich nicht gleich die 450 MHz-PII CPU eingesetzt, werden leistungshungrige Zocker vielleicht fragen. Ganz einfach, beim 400er gibt es außerordentliche Leistung zum vernünftigen Preis. Der Performance-Sprung zur PII Spitze ist marginal, kostet aber ordentlich. Der 128 MByte große SD-RAM-Speicher harmoniert mit seiner rasanten Zugriffszeit optimal mit dem verwendeten ASUS-P2B-Mainboard. Doch die Systemleistung bildet nur die Basis. Für gute Spieleleistung kommt es bei den meisten Genres (Action, Rasen, Fliegen und 3D-Spiele) doch vor allem auf Grafikleistung an. Deshalb wählten wir folgende Kombilösung: Für eine exzellente 2D-und 3D-Leistung sorgt die Asus V3400 TNT, die mit 16 MByte Grafikspeicher und TV-Ausgang praktisch keine Wünsche offenläßt. Außer jenem nach Voodoo, falls der TNT-Chip gerade nicht von einem 3D-Spiel unterstützt wird. Kein Problem, denn als zweites Grafikboard haben wir eine Diamond Monster II eingebaut. Die Voodoo 2-Beschleunigerkarte mit ihren 12 MByte Speicher stellt noch immer das Maß der Dinge in Sachen 3D-Darstellung dar. Einziger Nachteil: Die 16 Bit-Farbtiefe. Wollt Ihr den höchstmöglichen 3D-Kick? Dann gibts gegen Aufpreis eine weitere Monster-II, die per SLI-Kabel gleich angeflanscht wird. Resultat: 1024er Auflösungen bei ruckelfreier Frame-Rate – ideal für gezielte Weitschüsse im Ego-Shooter oder bei virtuellen Flugeinsätzen.



Intel inside: Als Prozessor sorgt ein Pentium II mit satten 400 MHz Taktfrequenz für die nötige Power im Power Play PC.

Im Midi-Towergehäuse nimmt eine schnelle 10 GByte Festplatte von IBM (DTTA, 7200 U/min., ca. 7000 KByte/s Datentransfer) alle Spieledaten auf, die vom 32fach CD-Laufwerk (Teac oder Asus) flott übermittelt werden. Flott sind auch die Töne, die das System mit der hochgelobten Soundblaster Live! Value hervorbringt.

Die schönste Spiele-Disziplin heißt heute Multiplayer. Deshalb könnt Ihr die Edition gleich mit verschiedenen Netzwerkkarten ordern (siehe Bestellcoupon links unten). Das Basissystem enthält weder Betriebssystem noch Peripherie. Weshalb? Wer schon einen PC hatte, besitzt bereits Maus, Tastatur, Monitor und Windows (oder ein anderes Betriebssystem). Warum also jedesmal Geld für die gleichen Bestandteile ausgeben? Wer dennoch weitere Teile benötigt, findet die wichtigsten in der Zubehörliste.

Bequeme Zeitgenossen ordern den Rechner gleich mit Vollinstallation. Dabei spielen wir nicht nur einfach das Betriebssystem auf, sondern optimieren es noch und versorgen die PC-Komponenten mit den allerneuesten Treibern. Zu guter Letzt erfolgt eine ausführliche Abschlußprüfung, bevor das System unser Haus verläßt. *rm*

Power Play PC Edition 99B

Prozessor	Intel Pentium II 400 MHz	CD-ROM	Teac oder Asus ab 32fach
Speicher	128 MByte (7 ns)	Grafikkarte	Asus V3400 TNT (16 MB, TV Out)
Mainboard	ASUS P2B (bis 450 MHz)	3D-Karte	Diamond Monster II (Voodoo 2; 12 MByte)
Festplatte	IBM 10 GByte (Ultra ATA, 7200 U/min.)		
Gehäuse	Midi-Tower (ATX)	Soundkarte	Creative Labs SB Live! Value

Systempreis (inkl. 12 Monate Garantie, plus Versand und Nachnahme): 2.950 Mark ❑

Optional:

2. Diamond Monster II (inkl. Kabel)		300 Mark ❑
Cherry-Tastatur		50 Mark ❑
Logitech-Maus		35 Mark ❑
Creative Labs Soundblaster Live!		300 Mark ❑
Betriebssystem Win 95b oder Win 98		180 Mark ❑
plus vollständige Installation/Optimierung		300 Mark ❑
Netzwerkkarte	Typ1: 10 Mbit Combo + TP	70 Mark ❑
	Typ2: 10 / 100 Mbit TP	120 Mark ❑
	Typ3: 10 / 100 Mbit TP + Combo	200 Mark ❑

(zzgl. 100 Mark für Verpackung/Versand/Nachnahmegebühr. Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts behalten wir uns vor.)

Bestellmöglichkeiten:

per Fax: (0812) 95-1297
per E-Mail (cwesoly@wekanet.de)
oder per Post: Power Play Redaktion, Stichwort: PC, Gruberstr. 46a, 85568 Poing

Spielerisch gewinnen

Luxusauto für gute Software

Lukrative Verträge, Mercedes SLK 230 und 60000 Mark in bar locken bei unserem großen Programmierwettbewerb, den wir in Kooperation mit der ARI Data GmbH aus Willich ausloben. Wer voller Tatendrang steckt und schon immer ein nettes PC-Spiel, eine multimediale Datenbank oder ein interaktives Tool erschaffen wollte, sollte sich sputen: Jedes taugliche PC-Programm, für das ARI Data eine Marktchance sieht, wird unter Vertrag genommen – marktübliche Autorenhonorare inbegriffen. Die erfolgreichste Arbeit unter den Wettbewerbs-Einsendungen wird mit einem fabrikneuen, roten Mercedes SLK 230 oder wahlweise mit 60 000 Mark in bar prämiert. Der Einsendeschluß für alle Neuentwicklungen, die natürlich frei von Rechten Dritter sein müssen, ist der **31. Dezember 1999**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine unabhängige Wirtschaftsprüferkanzlei überwacht die Aktion und gibt am **16. Mai 2000** den Gewinner bekannt. Die Einzelheiten und Konditionen dieses Wettbewerbs findet Ihr in PowerPlay 2/99 und auch unter **www.powerplay.de**



Für Fragen, Kontaktaufnahme und weitergehende Infos (in deutsch und englisch) wählt die **02154/ 9476-0 (Fax -42)**. Im Internet betreut ARI Data alle Wettbewerbsteilnehmer unter der **www.ari.de** oder ist auch per E-Mail direkt erreichbar: **info@ari.de**

Einsendungen bitte an folgende Adresse:

ARI Data GmbH
Stichwort: Programmierwettbewerb
Hans-Böckler-Str. 13
47877 Willich

Viel Spaß bei der Entwicklung und Glück wünscht *Euer Power Play-Team*



Power Play online

Headquarter-News

Unser redaktioneller Beitrag fürs weltweite Netz

Erstens kommt es anders und zweitens als man denkt. Der Umbau unserer Tips&Tricks-Datenbank ist nun nahezu abgeschlossen. Doch der Umfang der Arbeiten wurde auch von uns unterschätzt, so daß wir noch bis zum Ende des Monats März daran arbeiten werden. Dafür könnt Ihr dann dort in Zukunft auf ein reichhaltiges Angebot an kleineren Tips sowie Komplettlösungen zugreifen.

An dieser Stelle möchten wir auch noch einmal darauf hinweisen, daß Euch die eMail-Adresse Tips@powerplay.de dazu dient, unserem Tips&Tricks-erprobten Chris Eure Werke zuzusenden. Oft kommt es jedoch vor, daß er statt dessen Anfragen zu Problemen erhält. Auch wenn er es will, Chris hat nicht die Zeit, sich um jedes Problem zu kümmern. Bitte stellt keine Anfragen mehr über diese eMail-Adresse, sondern wendet Euch an unsere Hotlines (siehe Kasten rechts).



Tribes ist eines der typischen online-only-Vertreter

Aber natürlich haben wir künftig noch ganz andere Dinge vor – wir wollen uns zum Beispiel verstärkt um das Thema **„online only Games"** kümmern. Und zwar mit Eurer aktiven Mithilfe!

Mit anderen Worten: Wir suchen für dieses Vorhaben leidenschaftliche Online-Spieler, die uns regelmäßig über ihre Erfahrungen, Erlebnisse und Neuigkeiten auf dem Laufenden halten. Nur keine Panik – wir erwarten keine journalistischen Beiträge von Euch. Worauf es uns ankommt, ist der ständige Input, was gerade bei den Euch bekannten Spielen, Webseiten oder einschlägigen Online-"Welten" abgeht. Dafür ist alles zulässig – eMail, Telefon, Fax oder was Euch sonst noch einfällt!

Auf den Ansturm von Euch wartet Maik Wöhler gespannt unter

Maik@powerplay.de.

Also keine Zeit verstreichen lassen und melden!!! *Euer Power-Play-Online-Team*



Everquest – die neue Hoffnung für Online-Rollenspieler

Power Play Service-Telefon

Falls Ihr mal mit Eurem PC-System nicht klarkommt, die Netzwerksession zusammenbricht oder die 3D-Karte einfach nicht funzt, ruft direkt unser Service-Center an. Dort sitzen in zwei Abteilungen 55 findige Köpfe, die sich mit Hardware, Betriebssystemen und der Spielesoftware auskennen. **Übrigens:** Es werden noch weitere **Mitarbeiter** gesucht, die z.T. auch von zu Hause aus und nebenberuflich mitmachen können. Bei Interesse wendet Euch direkt an Markus Semm, Telefon (030) 32 60 92 81.

Tips & Tricks-Hotline
Spielelösungen und Tips zur Spielehardware
(0190) 873 268 13
Täglich von 11 bis 24 Uhr
(3,63 DM pro Minute)

Technik-Hotline
Problemlösungen zu PC, Netzwerk & Betriebssystem
(0190) 88 24 19 11
Täglich von 7 bis 24 Uhr
(3,63 DM pro Minute)

Power Post



Ralf Müller

Es reißt nicht ab: Das Thema Indizierung flackert immer wieder auf. Da wir in den vorigen Ausgaben viele Action-Shooter testeten, räumen wir Euren diesbezüglichen Kommentaren mal mehr Platz ein.

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
Powerpost@wekanet.de

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben.
Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Kein Jugendschutz durch die BPJS!

Habt Ihr gewußt, daß es außer Deutschland nur noch ein Land in Afrika gibt, das so etwas wie die BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) kennt? Interessant nicht? Ich selbst wohne in der Schweiz – und kann nur froh darüber sein! Wir haben oft drei verschiedene Varianten eines indizierten Spiels: Die englische Vollversion, die unzensierte deutsche Version und die komplett zensierte und total verstümmelte deutsche BPjS-Version. Trotzdem bin ich der Meinung, daß auch in Deutschland alle, die es wirklich wollen, an diese indizierten Spiele rankommen. Notfalls durch einen Freund, der es dann schnell brennt. Dies ist auch ein weiterer Kritikpunkt, denn ich meine, daß die BPjS mit ihrer Politik nicht die Jugend schützt, sondern die weitere Verbreitung von gebrannten CDs fördert. Wenn in einem kleinen Dörfchen jemand einen Brenner und ein indiziertes Spiel besitzt, wird es so oft kopiert, bis am Ende jeder Spielefreak des Ortes ein Exemplar hat. Die Hersteller beschweren sich immer, daß sie zuwenig verkaufen können. Meine Herren: "Packt doch endlich mal einen anständigen Kopierschutz auf Eure CDs!" Damit könnten die Raubkopierer schon ein wenig gebremst werden. Wie es dann weitergeht? Da fragt man am besten die BPjS.

Ivo Wyler, Schweiz

Zum Thema Raubkopien möchte ich auf den Leserbrief von S. Rollmann verweisen, der einen anderen Aspekt beleuchtet

Weshalb Raubkopien?

Ich möchte gern etwas zu dem Leserbrief von Michael Kreuzmann in der PP-Ausgabe 02/99 sagen: "Gegen deine Aussage hinsichtlich der Zensur und der Idee von einem "Ab 18"-Sticker habe ich nichts einzuwenden. Deiner Bemerkung über Raubkopien kann ich jedoch nicht zustimmen." Warum dupliziert man Spiele? Doch nicht, um verbotene Spiele zu besitzen, sondern, um Geld zu sparen. Oder eben Geld zu verdienen. Die Anzahl von Raubkopien wird meiner Meinung nach in Zukunft gleichbleiben oder sogar steigen. Auch ein Kopierschutz wird niemanden vom Brennen abhalten, da es immer möglich ist, den Schutz zu knacken.
CD-Brenner dürften also nicht für 'n Appel und 'n Ei verkauft werden. Ebenso sollten CD-Rohlinge nicht 1,60 DM, sondern 16 Mark kosten, denn dann würde man es sich dreimal überlegen, ob man ein Spiel brennt oder nicht. Diese Lösung würde ich effektiver finden, als mit Geldstrafen zu drohen....

S. Rollmann, via AOL

Der Reiz am Verbotenen ist - auch dank der BPjS - sehr groß. Es ist somit fraglich, ob sich das Kopierverhalten mit einer Preissteigerung der CD-Rohlinge wesentlich ändert, zumal es dann immer irgendwo ein "Quelle" preisgünstiger Medien gäbe. Eine vernünftige Regelung hinsichtlich des Altersnachweises im Verkauf wäre da deutlich sinnvoller. Schließlich beschäftigen sich die Kids nicht ständig damit, die nur ab 18 Jahren freigegebenen Videofilme raubzukopieren..

Warum streiten?

Ich finde es ja verständlich, daß ihr immer wieder betont, wie unsinnig Indizierungen sind - ich schließe mich auch hier mit meiner Meinung an! Aber ich finde, ihr habt das inzwischen oft genug in Euren Kolumnen und der PowerPost gesagt! Klar, Euer Ziel ist natürlich, den zuständigen Leuten die unter die Nase zu reiben, daß sie mit der Indizierung das genaue Gegenteil dessen bewirken, was sie eigentlich bewirken wollen! Doch ich fürchte, daß die Fakten Politiker und Beamte nicht davon abhalten wird, auch weiterhin derart zu indizieren.
Ich bin zwar selbst erst 16, von dem Thema also direkt betroffen, aber ihr sagt es ja selbst: Wenn jemand ein indiziertes Spiel will, dann kriegt er es auch. Also, wieso noch um die ganze Geschichte streiten?

Christian Ziegler, München

Du hast da einen wichtigen Punkt zur Sprache gebracht: Warum bringen wir das Thema ständig wieder aufs Tapet, wo es uns doch selber derart nervt? Ganz einfach: Zum einen sind wir als Spielemagazin wohl das einzige Sprachrohr, das Partei für die Computerspieler ergreift, und zum anderen leiden wir wirtschaftlich unter den Umständen. Was glaubt Ihr, wieviel Geld dem Verlag durch die Lappen geht, weil kein Hersteller mehr für die indizierten Spiele werben darf? Oder sich gar nicht erst traut, den neuesten, indizierungsgefährdeten Actionshooter zu vermarkten... Dann schränkt uns das Jugendschutzgesetz auch noch in der Berichterstattung ein - über indizierte Spiele dürfen wir gar

nicht erst berichten, da es uns als verbotene Werbung dafür ausgelegt wird. Und damit haben wir eigentlich einen Verstoß gegen das Grundgesetz (§5 "Pressefreiheit"), denn auf diese Weise findet de facto eine staatliche Vorab-Zensur statt, was in §5 als verfassungswidrig ausgeschlossen wird. Und damit haben wir drei gute Gründe, auf dem Thema auch weiterhin herumreiten zu müssen, denn für die Zurücknahme dieser gesetzlichen Jugendschutzbestimmungen wird wohl sonst kaum jemand kämpfen...

Haß auf Indizierung

Ich möchte mal was loswerden! Vor zwei Wochen lieh ich mir in einer Videothek Fallout 2 (deutsch) aus. Da die deutsche Version von Fallout 2 – natürlich – entschärft war, kaufte ich die US-Version. Ich entdeckte sofort gravierende Unterschiede zur deutschen Version:

1. Das in den Anleitungen (D/US) angesprochene Online-Handbuch war NUR bei der US-Version vorhanden.
2. Das deutsche Handbuch war lediglich mit Heftklammern getackert (USA: Ringbuch).
3. Im deutschen Handbuch fehlten die ganzen "handschriftlichen" Einträge und auch so einige Kapitel und Auszüge.
4. Die deutsche Version hat einen "Laser-Lock" Kopierschutz...

Da frage ich mich doch wirklich, warum man überhaupt noch ins Deutsche übersetzte Spiele kaufen soll, wenn alles gekappt und beschnitten wird! Von den ganzen Splatter-Szenen mal abgesehen.....

Karl-Heinz Großer via T-Online

Tja, ließ Dir mal den Verpackungstext auf der deutschen Version durch – eine echte Lachnummer! Da merkt man doch gleich, daß die deutschen Interplay-Jungs nur wenig Ahnung von ihrem Produkt haben. Und dann die Übersetzungsfehler im Spiel selbst! Also, da kann ich nur jedem raten, der genug Englisch drauf hat, sich einen US-Import zu besorgen. Ach ja, noch ein Tip: Wer eine Weile spielt und danach den (notwendigen) Patch installiert, ist zwar ärgerliche Bugs los (zum Beispiel den sich leerenden Auto-Kofferaum), dafür aber auch seine Spielstände! Ergo, vor Spielbeginn patchen.

CD verpflanzen

Ist es technisch nicht machbar, die Heft-CD zum Beispiel auf die Innenseite des Covers zu pappen? Ich zerreiß mir mit erschreckender Regelmäßigkeit die erste Seite meines Heftes. Naja, vielleicht liegt es auch an der Gier nach der CD. Möglicherweise denkt Ihr mal darüber nach.

Marcus Wieser, Schwabmünchen

Oh ja, das haben wir getan. Aber es nutzt nichts: Auf dem Titel zerstört sie die Optik des Covers, auf der Innenseite des Covers ist einer der beliebtesten Plätze für Anzeigenwerbung. Die Auftraggeber schätzen es gar nicht, ihre Motive durch eine CD blockiert zu sehen. Bleibt also nur eine redaktionelle Seite als Landeplatz übrig – und die bestehen nunmal leider alle aus dem dünneren Innenpapier. Aber wir haben wenigstens einen speziellen Gummikleber eingesetzt, der sich dehnen läßt. Wer also mit etwas Geduld und Fingerspitzengefühl an der CD zieht, sollte sie abtrennen können, ohne Lochfraß zu hinterlassen. Sogar der Kleber läßt sich hinterher noch abrubbeln.

EverQuest?

Wie ich auf Nachfrage erfahren habe, ist euch ein kommendes Spielehighlight gänzlich unbekannt: EverQuest. Es ist - wie bereits Ultima Online - ausschließlich für den Onlinebetrieb gedacht und bietet neben einer guten Grafik auch ansprechende Spielfunktionen. Ich würde mich freuen wenn ihr einmal in eine eurer nächsten Ausgaben über dieses Spiel berichten könntet. EverQuest befindet sich noch im Betatest und soll am 16. März 1999 veröffentlicht werden. Die Homepage des Herstellers findet ihr unter:

www.everquest.com

Michael Herold, Mystics Network

Danke für den Hinweis, aber wir berichteten bereits einige Male über Everquest. In dieser Ausgabe findet Ihr übrigens einen ausführlichen Beta-Testbericht.





Natürlich geht Everquest nicht spurlos an uns vorbei, wie unser Beta-Test und diese Bilder beweisen

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision Dtl. GmbH 34/35
Creative Labs GmbH 9
Egmont Interactive GmbH 12/13
Electronic Arts 53
Franzis Verlag 68,107
Funsoft 2
Game It! 15
Infogrames 18/19
Interactive Magic 28/29
JAHR-VERLAG 33
Koch Media GmbH 116
Multi Media Soft 57
MVG Medien Verlagsges. 49
PlayCom Softwarevertrieb 39
Ubi Soft 115
WEKA Computerzeitschriften-Verlag 41,45,91
WEKA Consumer Medien 17,101,105



Warzone 2100

Rostiges-Reste-Suchen nach dem großen Knall: Die neue Generation der Echtzeitstrategie! Frei bewegliche Kamera, Rundum-3D, geniale Gegner-KI und extrem gute Bedienbarkeit. Fritz schwärmt im nächsten Heft weiter...



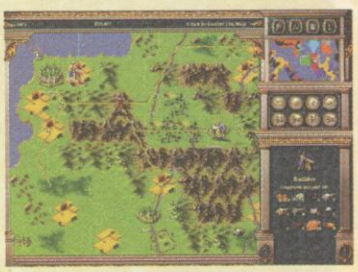
Unreal Tournament

„Multiplayer" heißt das Zauberwort dieses neuesten Shooters, der mit etlichen Spielmodi die Langeweile vertreibt. Und die Optik ist noch schöner als bei "Unreal".



Heroes of Might and Magic III

Schlachten schlagen, Schätze finden, Burgen plätten, Monster metzeln, und das alles rundenweise – der König der Fantasy-Strategen ist wieder da.



Imperialism II

Reiche Länder lenken und den Rest der Welt unterdrücken! Fabriken, Verkehr und Militär, alles wie beim Vorgänger. Nur schöner, größer und genialer. Eiserne Kanzler lesen den Test!



Lands of Lore III

Westwood öffnet seine Fantasy-Schatzkiste zum 3. Mal - und Rollenspieler dürfen sich wieder auf Gold und Geschmeide freuen. Joe, der gierige Dieb, harrt schon Eurer...

Im übrigen warten wir auf

„Malkari", „Daikatana", „Jagged Alliance 2, dt.", „LMK", „Drakan", „Heavy Gear II", „Descent 3", „Starsiege", „Ultima IX", „Army Men II", „Die Völker", „Machines", „X-Wing Alliance", „Yoot's Tower"...

5/99

erscheint am **19. April**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Maik Wöhler (mw), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
CompuServe (CIS): Michael Vondung
Online-Redaktion: Maik Wöhler (mw)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 7.00 Uhr bis 24.00 Uhr
Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.) Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Martina Siebert
Titellayout: Martina Siebert
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: 3DO/Ubi Soft
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (1270)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Nicole Radewic (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (1474)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197
Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458, Fax: 08104/668459

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122
Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark (33,75 Euro); Ausland: 90,- Mark 46,02 Euro); A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Marion Stephan (1442)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von WEKA Consumer Medien herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Verlagsleitung Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1999 WEKA Consumer Medien GmbH

Göttlich die Grafik ✝ Biblisch die Spieltiefe ✝ Höllisch der Spaß

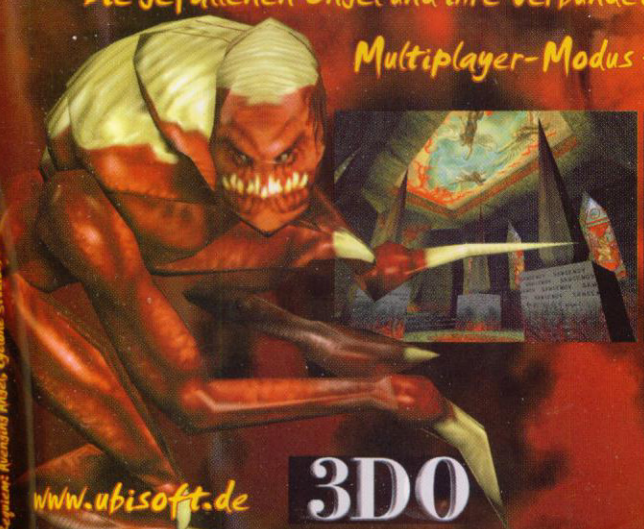
REQUIEM
AVENGING ANGEL™



Das Ende ist nah!

Zum finalen Kampf zwischen Gut und Böse trifft Engel Malachi auf die Mächte der Finsternis.
Die gefallenen Engel und ihre Verbündeten haben nur ein Ziel: die Schöpfung zu vernichten.

Multiplayer-Modus für bis zu acht Engel und Dämonen







US-Version, Erhältlich ab März 1999
mit deutschem Handbuch

www.ubisoft.de

3DO

CYCLONE STUDIOS

Requiem: Avenging Angel, Cyclone Studios, 3DO & their respective logos are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the US and/or other countries. All other trademarks belong to their respective owners. Cyclone Studios is a division of the 3DO Company. Gestaltung: Ecke Klingerath - Monheim am Rhein

KURT



JETZT NEU IM HANDEL!

DER FUSSBALL MANAGER '99



SPIELSPASS PUR
PACKENDE LIVE-ATMOSPHÄRE
FANTASTISCHE SPIELTIEFE
FÜR EINSTEIGER UND PROFIS

KURT stellt den Fussball wieder in den Mittelpunkt!
KURT berechnet alle Spielszenen „live"!
KURT bietet eine einzigartige Benutzerführung!

Unterstützt PC dash

Die Pioniere der Fussball-Simulationsspiele
Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier
machen mit KURT ihr Meisterstück!



KOCH DISTRIBUTION
089/85795120
ECD425001K

www.heart-line.de

heart-line
SOFTWARE MIT HERZ

Werner Krahe Jens Onnen Niedermeier